鸟山求、野村哲也透露《FF XIII》开发密闻 | 3000玩家助阵Wii北美首发，社长雷吉亲自披挂上阵



优惠价 ¥5.80元
18 LeveL
2006.12A
游戏/网络/音乐互动志
更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn

与游戏一起挥舞手中的遥控器，你准备好了吗？

革命开始，Wii将改变一切！

Wii频道详尽解析　首发热门游戏全面盘点

续报 >>>

零距离，第一次的PS3

众小编的PS3杂感&PS3细节解密

[特稿] >>>

时代勾勒的线条

——记忆中的几款经典游戏（续LV15）

[掌机研究室] >>>

你知道PSP到底能做什么吗？最新版PSP购买/使用完全解析

PS3 恐惧
MUL 帕拉贝伦
PSP 全能赛车2：火线追击
X360 命令与征服3 资源争霸战
X360 心灵杀手
PSP 冲破火网：黑鹰
MUL 星球大战 致命联盟
PSP 自由狂奔

[新作/Previews] >>>

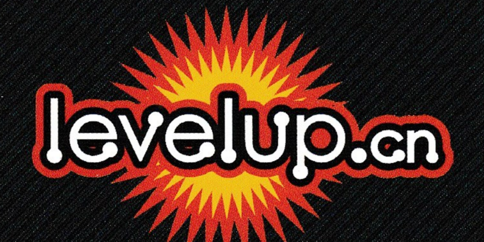
最终幻想VI ADVANCE GBA
勇者斗恶龙 神剑 假面女王和镜之塔 Wii
新宿之狼 PS2



音乐小特辑·米仓千寻

01 朵拉的开场白/02 Mad World（《战争机器》主题曲）/03 暴风雨中的光辉（米仓千寻小特辑）
04 10 Years after（米仓千寻小特辑）/05 未来二人（米仓千寻小特辑）/06 Will（米仓千寻小特辑）
07 FRIENDS（米仓千寻小特辑）/08 永远的花（米仓千寻小特辑）/09 蓝天和你（米仓千寻小特辑）
10 Too little Too late（欧美流行推荐）/11 Christmas List（日韩流行推荐）/12 Like A Star（网友点播）
13 不要说再见（网友点播）/14 声优作品赏析（小清水亚美《校园迷糊大王》）/15 走着（早安少女组演唱）





即将发行！

“城寨风彩”电子彩票

每月发行2期，每月开奖2次

1. 拥有彩票
2. 将彩票上覆盖的涂层刮开
3. 将序列号输入到网站指定页
4. 等待中奖

每月彩池奖品



1 4台PSP



2 4台NDSL



3 100副 特制扑克



4 LVP赠送

参与及开奖




· 方便的参与方式，只要您能够上网（通过家用电脑、办公室或学校电脑、网吧），即有机会中奖！
· 公平的摇奖方式，每月发行2期，每月开奖2次，所有参加者均可通过网页参与摇奖！

FAQS




Q：“城寨风彩”电子彩票如何发行？
A：“城寨风彩”电子彩票目前计划随《levelup 游戏城寨》网刊发行，每月两期，随刊赠送。

Q：如何参与活动？
A：得到彩票后，您只需要刮开彩票上的涂层，将彩票上的序列号输入到指定网页，之后即可等待中奖。

Q：《levelup 游戏城寨》赠送电子彩票后，价格会上涨吗？
A：不会。“城寨风彩”电子彩票只会作为附加赠品随《levelup 游戏城寨》送到读者手中。

Q：摇奖是公平的吗？
A：是的，凡购买了《levelup 游戏城寨》的朋友都可以参与摇奖，摇奖过程由大家执行、大家监督，并不是由levelup.cn在后台操作。具体参与方法详见彩票上的说明。

Q：如果我拥有电子彩票，但没有上网反馈序列号，我会中奖吗？
A：不会。为了增加中奖概率，确保每期的奖品都能立即发到读者手中，目前我们规定只从反馈回来的序列号里摇出中奖名额。会有一部分读者因为种种原因没有反馈序列号，这部分读者是不能中奖的。

Q：如果我拥有电子彩票，反馈了序列号，但不方便参加摇奖，我的中奖概率会降低吗？
A：不会。参与摇奖是指参与控制电脑随机产生中奖序列号（详细介绍我们会在未来的摇奖页面上说明），您是否参与不影响您的中奖概率。参与摇奖可以让您看到中奖序列号产生的公平性和透明度。

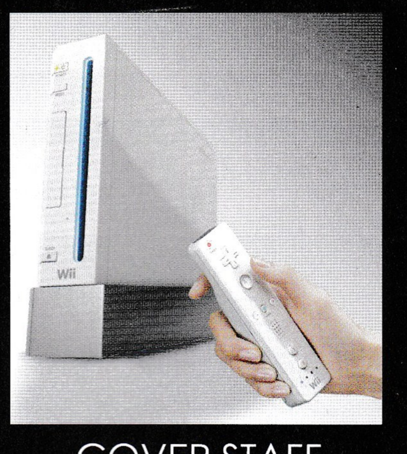
Q：这项活动什么时候开始呢？
A：首期“城寨风彩”电子彩票将于12月10日随《levelup 游戏城寨》LV19开始发行，敬请期待。

更多细节请访问http://www.levelup.cn/lot

注：LVP是 levelup Point 的简称，是即将实现的levelup.cn全站通用虚拟货币，12月起可用于竞拍实际物品。

12月10日 首期彩票随LV19赠送发行





COVER STAFF

封面：Wii

© Nintendo

封面设计：周仁龙

LeveL 18

2006.12A

LEVELUP 游戏城寨

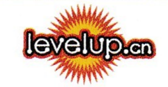
策划：levelup.cn　制作：《游戏城寨》编辑组
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱　邮编：730010
电话/传真：0931-4863066

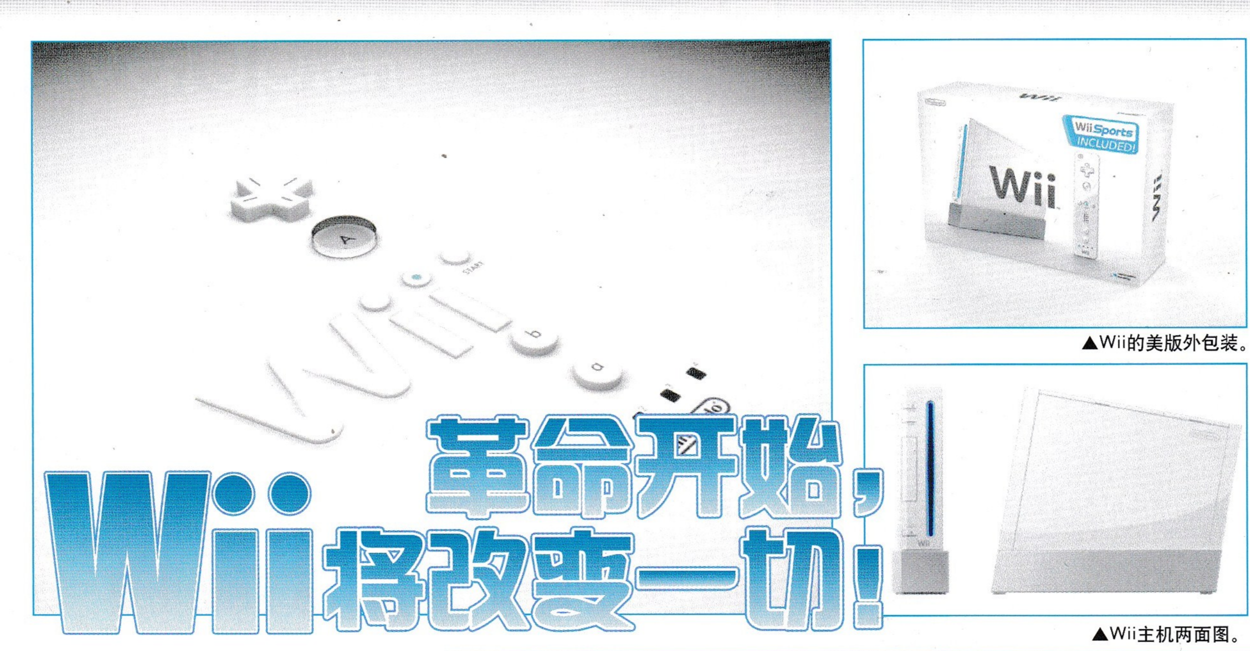
levelup 音乐台曲目

No.	曲目	备注
01	朵拉的开场白	
02	Mad World	《战争机器》主题曲
03	暴风雨中的光辉	米仓千寻小特辑
04	10 Years after	米仓千寻小特辑
05	未来二人	米仓千寻小特辑
06	Will	米仓千寻小特辑
07	FRIENDS	米仓千寻小特辑
08	永远的花	米仓千寻小特辑
09	蓝天和你	米仓千寻小特辑
10	Too little Too late	欧美流行推荐
11	Christmas List	日韩流行推荐
12	Like A Star	网友点播
13	不要说再见	网友点播
14	声优作品赏析	小清水亚美《校园迷糊大王》
15	走着	早安少女组演唱



目录 CONTENTS





▲Wii的美版外包装。

▲Wii主机两面图。

革命开始，Wii将改变一切！

Wii是什么？2006年4月28日，任天堂将他们多年的“革命”成果最终命名为“Wii”。当业界对这个古怪的名字报以争议时，Wii用一个完美的回答征服了世界：Wii就是we，Wii就是我们，Wii属于全世界，Wii将改变一切……在这个由Wii创立的新时代里，按键式的游戏已经成为过去，其独特的动作感应机能将让全世界为之跳动，不论男女老少、不论游戏资历，想玩，你就能玩。当宫本茂挥舞着Wii的遥控器手柄在E3的主席台上演奏交响乐的时候，当他们向我们展示网球运动的快乐时，我们充满着幻想和期待。如今，属于我们的Wii终于来了！



Playing is Believing！玩了才会相信！



2006年11月19日 Wii将改变北美

硬件/周边	价格
Wii	249.99美元
遥控器手柄	39.99美元
双截棍手柄	19.99美元
传统手柄	19.99美元

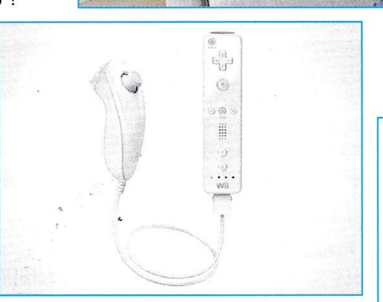
2006年12月2日 Wii将改变日本

硬件/周边	价格
Wii	25000日元
遥控器手柄	3800日元
双截棍手柄	1800日元
传统手柄	1800日元
Wii专用AC电源	3000日元
Wii专用AV端子线	1000日元
Wii专用S端子线	2500日元
Wii专用D端子线	2500日元
Wii专用色差线	2500日元
512MB SD卡	3800日元
Wii专用USB网络适配器	2800日元

2006年12月8日 Wii将改变欧洲

硬件/周边	价格
Wii	249欧元
遥控器手柄	39欧元
双截棍手柄	19欧元
传统手柄	19欧元

2007年 Wii将改变全世界……



▲Wii的标志，“双截棍“手柄。



▲回味经典，Wii的传统手柄。



◀ 与PS3相同，Wii也采用了吸入式光驱设计，并且可同时兼容8cm GameCube游戏光盘和12cm Wii游戏光盘。



■Wii的手柄信号接收器，可以自行选择放置在电视上部或下部。

主机内容

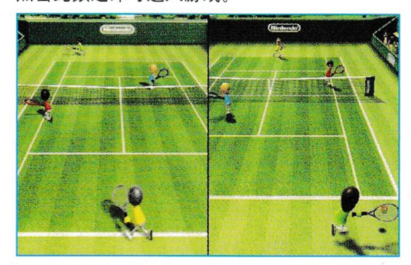
主机内容
Wii主机
遥控器手柄（附送挂绳）
双截棍手柄（扩展控制器）
Wii专用AC电源
Wii专用AV端子线
Wii主机专用底座
Wii主机专用底座辅助面板
手柄信号接收器
接收器底座
手柄电池一副

注：除日版以外，购买欧版和美版Wii主机都会附送《Wii Sports》。



光碟频道 Disc Channel

Wii的主要频道，当用户放入Wii或者NGC游戏光碟后，这个频道就会出现游戏预览图，点击此频道即可进入游戏。

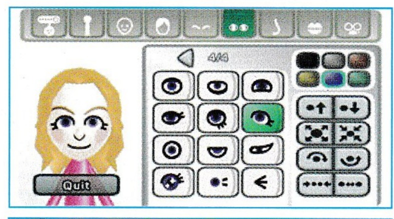


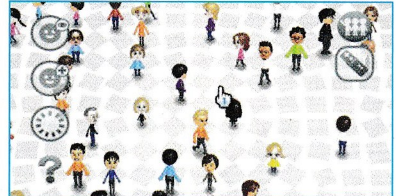
Wii购物频道 Wii Shop Channel

用户可以在Wii购物频道里下载到主机、游戏的各种更新项目以及对应于“虚拟主机”的经典游戏内容，既有免费的，也有付费的内容，其付费方式是信用卡支付或Wii点卡支付。同时，这里还可以下载到应用在互联网频道中的Opera浏览器。

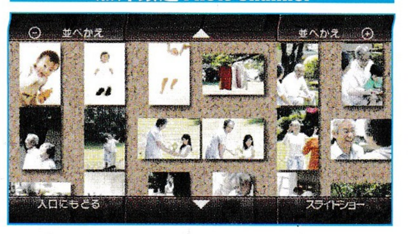
Mii频道 Mii Channel

*Mii，与“Wii”相对应，与“Me（我）”*同音。Mii频道类似于一个游戏社区，用户可以自由创建一个属于自己的3D造型，这个造型不仅可以出现在游戏大厅中，还可以应用在部分Wii游戏中。除此之外，用户还可以将造型保存在Wii的手柄中，将自己的“Mii”带到朋友家中共同分享。





照片频道 Photo Channel



在照片频道里，用户可以在电视上浏览SD卡上所收藏的图片。有趣的是，除了浏览图片外，用户还可以利用手柄对图片进行编辑修改，缩放、添加效果等操作，当进行幻灯片浏览时，还可以从SD卡上选择喜欢的MP3音乐作背景音乐。



Wii 像收看电视一样轻松

社区频道　照片频道　购物频道

光碟频道

天气预报频道

79°　56°

News Channel

Internet Channel

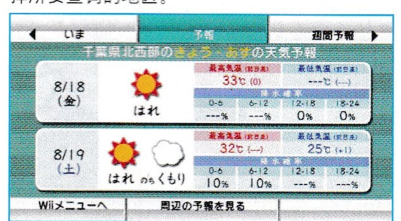
Thu 9/14

新闻频道　互联网频道　虚拟主机频道　留言板

除了精彩纷呈的游戏，Wii还有什么？如果您购买了Wii，那么请跟我按下启动按钮，接下来电视屏幕上呈现的一切将带给你另一份惊喜。屏幕中出现的类似电视频道浏览器的界面，这就是Wii的主界面——Wii频道。Wii频道将Wii主机提供给用户的不同服务以家庭更容易接受的电视频道的形式呈现在荧幕上，让所有人都能轻松在Wii上找到属于自己的快乐。那么就让我们一步步打开各种各样的频道去看个究竟吧！

天气预报频道 Forecast Channel

只要玩家连接上WiiConnect24，那么天气预报频道就会免费为用户提供24小时即时更新的天气预报服务。该频道的界面类似于Google Earth，用户可以在一个地球仪的图形界面中选择所要查询的地区。

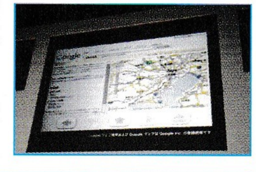


新闻频道 News Channel

新闻频道也是WiiConnect24的免费服务内容之一，只要接入互联网，用户就可以在新闻频道浏览到各种类型的最新新闻。如果要选择当地的新闻，只需在其提供的地球仪上选择相应的地点即可。

互联网频道 Internet Channel

Wii也可以上网！在互联网频道中，用户可以使用Opera浏览器像平常使用电脑一样浏览网页，由于遥控器手柄的指示功能，这样的上网似乎要更方便。不过要想使用该频道，用户必须首先在Wii购物频道中购买Opera浏览器，之后就可以象用电脑上网一样在电视上冲浪了。

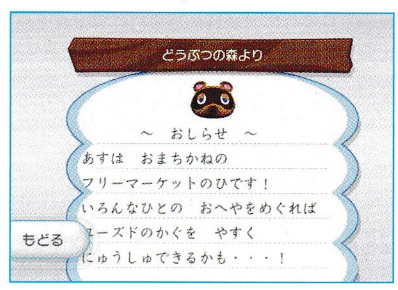


虚拟主机频道 Virtual Console Channel

Wii的虚拟主机功能可以模拟FC、SFC、N64、PC－E、MD、MSX六台主机，目前首批共提供了49款游戏下载，其中包括《塞尔达传说》、《超级马里奥》等永恒的经典。用户可以在Wii购物频道通过付费方式下载到这些经典游戏，之后每款游戏都会以单独的图标出现在Wii频道列表中，只需要用遥控器点中要玩的游戏图标即可进入。

Wii留言板 Wii Message Board

这是一个相当有意思的频道，它的界面参照《动物之森》设计，十分生动。在用途方面，它既可以当作备忘贴，用户可以方便地在日历上记录各种信息，也可以与其他Wii用户及手机用户互相发送图片及文本信息。如果WiiConnect24上出现新的更新服务，例如《动物之森》将举办比赛，有新道具、新地图下载等等，这些相关的情报都会下发到每个用户的留言板上。



Wii SPG

Wii Sports Wiiスポーツ 全 推荐年龄
Nintendo/日版/1～4人/4800日元/2006年12月2日

Wii Sports Wii Sports 全 推荐年龄
Nintendo/美版/1～4人/49.99美元/2006年11月19日



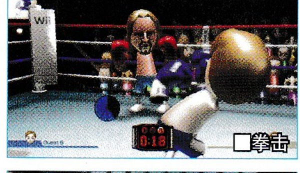
还在用按键玩运动游戏吗？那显然已经过时了。Wii和《Wii Sports》来了，这意味着什么？丢弃按键的传统观念，拿起“遥控器”，让我们一起运动吧！

网球、棒球、拳击、高尔夫球和保龄球，这就是《Wii Sports》所收录的体育游戏内容的全部，但却不是《Wii Sports》的全部。《Wii Sports》的全部是什么？当你抡起手柄将画面中的高尔夫球狠狠击飞的时候；当你集合全家老少在电视机前，一人一拍击打网球的时候；当你被屏幕中简单的人偶逗得前俯后仰的时候，相信不用多说，你自然会亲身体会到《Wii Sports》的真正乐趣。

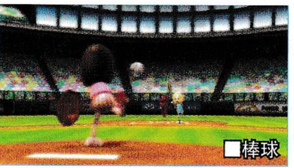
同时，在娱乐之余，游戏还提供了测定体力年龄的三个迷你小游戏，通过对体力、平衡和速度的测试来推测大家的体力年龄。

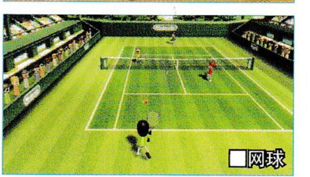
日本首发游戏阵容

游戏译名	游戏原名	类型
Wii Sports	Wiiスポーツ	SPG
第一次的Wii	はじめてのWii	ETC
手舞足蹈 瓦里奥制造	おどる メイド イン ワリオ	ACT
塞尔达传说 黄昏公主	ゼルダの传说 トワイライトプリンセス	A·AVG
赤钢铁	レッドスティール	FPS
巨虫魔岛	ネクロネシア	AVG
宠物蛋的闪亮大总统	たまごっちのピカピカだいとーりょー!	ETC
超级猴球 派对大集合	スーパーモンキーボールウキウキパーティー大集合	ACT
魔法飞球	スイングゴルフ パンヤ	SPG
穿越迷路	コロリンパ	PUZ
蜡笔小新 最强家族 春日部之王	クレヨンしんちゃん最强家族カスカベキング うぃ～	ACT
墨丘利神之杖Z 双超执刀	カドゥケウスZ 2つの超执刀	ACT
缘日之达人	缘日の达人	ETC
能源小精灵	Elebits	ACT
SD高达 极速铁锤	SDガンダム スカッドハンマーズ	ACT
飞翔之翼	ウィングアイランド	ACT









Wii A·AVG

塞尔达传说 黄昏公主 ゼルダの传说トワイライトプリンセス 12+ 推荐年龄
Nintendo/日版/1人/6800日元/2006年12月2日

塞尔达传说 黄昏公主 The Legend of Zelda: Twilight Princess 13+ 推荐年龄
Nintendo/美版/1人/49.99美元/2006年11月19日



▲拉弓动作，利用遥控器手柄的指示功能进行瞄准。

每款主机发售必定有一个焦点，那么Wii的焦点毫无疑问就是时隔四年的满分神话续作《塞尔达传说 黄昏公主》。林克又回来了，等待他的是被黑暗笼罩的海拉尔大陆，是一段奇异的“狼”之旅行，还有那位神秘的黄昏公主。

本作的林克是名年轻的农家男孩，在被派往参加海拉尔王国的高层会议途中，在神秘的“黄昏领域”，他突然变身成为了一只狼，这意味着游戏中有很大一部分时间里林克都会化身成为“狼”进行冒险，在这段全新的游戏体验中，林克将会遇到什么呢？同时，在崭新的动作感应机能下，纵斩、横斩、回旋斩、拉弓……这些林克平常在游戏中通过传统的按键操作方式完成的动作已经可以完全抛之脑后，现在，挥舞起手中的“双截棍”，与林克一起斩破前方的黑暗吧！



▲变身成为狼的林克，吼叫的目的是？看起来有点像《风之杖》中的音符。



▲新增道具“磁力靴”，林克可以借助磁铁的吸力达到以前无法触及的区域。





Wii ACT

手舞足蹈 瓦里奥制造 おどる メイド イン ワリオ 全 推荐年龄
Nintendo/日版/1～12人/5800日元/2006年12月2日

手舞足蹈 瓦里奥制造 WarioWare: Smooth Moves 全 推荐年龄
Nintendo/美版/1～12人/49.99美元/2007年春

以追求5秒钟的快感为乐趣的“《瓦里奥制造》系列”最新作来了，还犹豫什么？和瓦里奥大叔一起“《手舞足蹈》”吧！

在游戏中，Wii的遥控器被称为“作法棒”，根据不同的握法一共可以衍生出19种稀奇搞怪的游戏方式，共200种以上的5秒钟小游戏，包括接电话、呼拉圈、扇扇子、开门等等。在短短的5秒钟里，判断玩法、改变握法、完成游戏，一气呵成。这时，5秒钟的紧张气氛已经不是主要，眼前一幕幕爆笑的画面、耳边一阵阵会意的笑声，我们所获得的只能是无限的快乐！



▲将手柄拖在手心，控制扫把平衡。

▲正面握住手柄，炒菜啦！

▲等等，这个是？切勿模仿。

Wii ACT

赤钢铁　レッドスティール　15
Ubisoft/日版/1～4人/6800日元/2006年12月2日

赤钢铁　Red Steel　13
Ubisoft/美版/1～4人/39.99美元/2006年11月19日



▲左右手柄一齐上阵，双剑挥舞。

▲抛弃模拟摇杆，用手柄直接指向敌人，射击。

枪剑结合，爽快体验！

《赤钢铁》是一款反映黑帮题材的游戏。在洛杉矶的一次聚会上，游戏的主人公阴差阳错地从濒死的岳父手中接过了象征帮派大权的宝刀，并临危授命振兴帮派。却由于帮派间的纷争，自己的未婚妻不幸被其他黑帮成员掳为人质，为此，主人公不得已踏上了冒险之路。

虽然是一款FPS游戏，但通过手柄指示机能进行瞄准，通过双截棍手柄模拟手中的双剑，这种枪剑结合、体感操作的游戏方式的确让这款游戏在玩法上焕然一新。同时，在游戏中刀剑碰撞等音效还可以通过手柄的扬声器发出来，可谓临场感十足。

Wii ACT

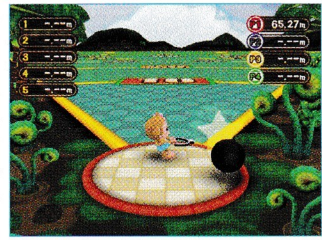
超级猴球 派对大集合　スーパーモンキーボールウキウキパーティー大集合　全
SEGA/日版/1～4人/5800日元/2006年12月2日

超级猴球 香蕉闪电战　Super Monkey Ball: Banana Blitz　全
SEGA/美版/1～4人/49.99美元/2006年11月19日



轻松自在的超级猴球！

借助Wii独有的动作感应机能，新的《超级猴球》将带给大家与以往完全不同的游戏体验。除了可以向方向盘一样控制猴球滚动的方向外，系列中传统的跳跃操作在此也只需要将遥控器手柄轻轻上抬即可完成，与此类似的还有诸多全新的操作方式。通过这种体感操作，去挑战游戏中设置的各种各样有趣的谜题，即便对于系列老玩家来说，也具有很强的新鲜感。



▲除了单机模式外，游戏还提供了种类丰富的多人迷你游戏集合，凑上朋友一起来参加"超级猴球"派对吧！



Wii ACT

雷曼 疯兔派对　ラビッツ·パーティー　全
Ubisoft/日版/1～4人/5800日元/2006年12月14日

雷曼 疯狂兔子　Rayman Raving Rabbids　全
Ubisoft/美版/1～4人/49.99美元/2006年11月19日

我们可爱搞怪的雷曼又活跃起来了！这次他正被成群失控的疯狂兔子们所掌控，被迫参加多达70种以上小游戏的考验。有趣的是这些由疯狂兔子们所设计的形形色色的小游戏都十分荒诞搞怪，诸如投掷奶牛、挤猪奶、甚至是极其愚蠢的用手压皮碗泵进行射击等等，光是想象就已经让人忍俊不禁，挥舞着遥控器、欣赏着这些无厘头的表演一定让你捧腹不止。

与兔子们一起疯狂吧！



▲使用遥控器"画饼充饥"，灵感来自《法国大餐》。

◀类似于《毁灭战士3》的射击小游戏，只是这个武器居然是用来清理下水道的……

Wii ACT

使命召唤3　Call of Duty 3　13
Activision/美版/1～2人/49.99美元/2006年11月14日

遥控器就是你的武器！



▲瞄准，扣动扳机，一切就是这么真实。

▲投掷手雷时，画面下方出现操作提示，看来是要玩家用双截棍手柄作出相应的投掷动作。

虽然Wii版的《使命召唤3》在画面上较PS3、X360版有所下降，但游戏的素质依然毋庸质疑，Activision为游戏所营造的战场氛围依然是那么紧张和激烈。在游戏中，玩家手中的遥控器将摇身成为驰骋诺曼底的武器，方便的指示功能让FPS游戏变得异常轻松，配合模拟摇杆进行移动操作，这绝对是前所未有的FPS感觉。

Wii ACT

激情卡车　エキサイト トラック　未定
Nintendo/日版/1～2人/5800日元/2007年1月18日

激情卡车　Excite Truck　全
Nintendo/美版/1～2人/49.99美元/2006年11月19日

充满激情的疯狂卡车！



▲《激情卡车》以近乎疯狂的驾驶为卖点，画面表现采用极其夸张的手法。

▶将手柄横握，就可以将其当成方向盘随心所欲地进行操作，这才有疯狂驾驶的感觉！

想感受使用Wii的动作感应手柄进行疯狂驾驶吗？《激情卡车》将释放你的激情。游戏中，Wii的遥控器手柄就相当于一个方向盘，可以通过向左向右旋转手柄进行拐弯操作，当卡车跳跃到空中时，必须将遥控器手柄倾斜到相应的角度，才能顺利完成着陆。游戏中的赛道包括森林、雪山、大海，在享受疯狂驾驶的同时，各种美景尽收眼底。

北美首发游戏阵容

游戏译名	游戏原名	类型
Wii Sports	Wii Sports	SPG
塞尔达传说 黄昏公主	The Legend of Zelda:Twilight Princess	A·AVG
赤钢铁	Red Steel	ACT
使命召唤3	Call of Duty 3	FPS
雷曼 疯狂兔子	Rayman Raving Rabbids	ACT
超级猴球：香蕉闪电战	Super Monkey Ball: Banana Blitz	ACT
极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	RAC
合金弹头精选集	Metal Slug Anthology	STG
漫画英雄：终极联盟	Marvel: Ultimate Alliance	ACT
墨丘利神之杖Z 双超执刀	Trauma Center: Second Opinion	SLG
棉球方块历险记	SpongeBob SquarePants: Creature from the Krusty Krab	ACT
GT职业赛车	GT Pro Series	RAC
怪物四驱：世界巡回赛	Monster 4x4: World Circuit	RAC
激情卡车	Excite Truck	RAC
托尼霍克 极限速降	Tony Hawk's Downhill Jam	SPG
降世神通：最后的空气大师	Avatar: The Last Airbender	A·AVG
汽车总动员	Cars	RAC

Wii SLG

墨丘利神之杖Z 双超执刀 カドゥケウスZ 2つの超執刀
Nintendo/日版/1人/5800日元/2006年12月2日 未定

墨丘利神之杖Z 双超执刀 Trauma Center: Second Opinion
Nintendo/美版/1人/49.99美元/2006年11月19日 13

如标题“双超执刀”所指，本作将让玩家充分利用双手去完成各种各样的更加具有挑战性的手术，其中，手术道具被设置在8个方向，由双截棍手柄的摇杆进行即时切换，遥控器则代替前作中的触控笔负责实际操作，大大加快了手术的动作，无论是操作感还是紧张感都得到了提升。随着游戏的发展还将有50种以上的迷你游戏登场，加之不同难度的选择，无论是新手还是NDS版的老玩家都能够体验作为医生的乐趣。

◀新的角色，同样有着特殊能力的天才美女医生，她与男主人公月森孝介之间的关系究竟会怎样发展呢？



用双手去完成神圣的使命吧！

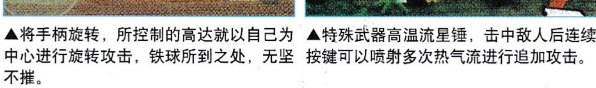
▲本作中增加了心脏起博器等新的手术道具以及复杂骨折等全新的手术项目。

Wii ACT

SD高达 极速铁锤 SDガンダム スカッドハンマーズ
NBGI/日版/1人/5800日元/2006年12月2日 全

舍弃光剑、舍弃光枪，高达战士们还能用什么武器？看看本作中的“高达流星锤”，你就会明白今年高达流行什么武器了。游戏共收入了75部机动战士，战斗所用的地图都是即时生成的，画面中的敌人和建筑物都可以用这些“可爱”的锤子进行破坏，而锤子的操作和威力都将对应动作感应机能，威力会随着我们挥动遥控器手柄的力度发生变化，加之各种特殊武器夸张的表现效果，游戏中时刻充满着战斗的激情和爽快。

GO！高达流星锤！



▲将手柄旋转，所控制的高达就以自己为中心进行旋转攻击，铁球所到之处，无坚不摧。

▲特殊武器高温流星锤，击中敌人后连续按键可以喷射多次热气流进行追加攻击。

Wii AVG

巨虫魔岛 ネクロネシア
Spike/日版/1人/6800日元/2006年12月2日 15

体感式的另类生存恐怖！

▲面对随时出现的敌人，必要时刻举起右手的遥控器，向他们发动攻击。

▲游戏的大部分时间都是在黑暗中进行，通过摇动左手柄来使用手电筒将是主要的探索方式。随着游戏的进行还可以发现各种新道具。

左手控制器作为手电筒，右手控制器作为生存武器，在无人的荒岛上，会是怎样一种全新的体验？由Spike推出的日本首发游戏之一的《巨虫魔岛》就是这么一部体验生存恐怖的游戏。为了收集论文材料，主人公雷伊一行来到了“昆虫天堂”，迎接他们的则是一幕幕惊心动魄的生存挑战，这里不仅仅有巨大的昆虫，还有各种灵异现象发生，手电筒和武器都是他们不可缺少的必需品。

Wii ETC

第一次的Wii はじめてのWii
Nintendo/日版/1～2人/4800日元/2006年12月2日 全

充分发挥Wii的遥控器手柄体感操作功能，带您第一次走进Wii的世界，这就是《第一次的Wii》。游戏中特别根据遥控器手柄的功能精心设计了9款轻松自在的迷你游戏，包括利用十字键等按键操作的坦克大战、利用手柄指示功能进行的射击游戏、对应Mii服务的寻找Mii游戏、利用动作感应功能操作的钓鱼和乒乓球游戏等，基本涵盖了手柄的各种基本的使用方式，适合第一次接触Wii的玩家上手。

感受第一次，自由自在！



▲通过移动遥控器手柄钓上尽可能多的鱼。

▲像握乒乓球拍一样握住手柄挥拍吧。

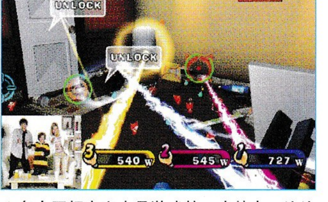
Wii ACT

能源小精灵 エレビッツ
Konami/日版/1～4人/5800日元/2006年12月2日 全

能源小精灵 Elebits
Konami/美版/1～4人/49.99美元/2006年12月12日 全

这是一款颇具创意的游戏，我们在游戏中要寻找的是一群长相稀奇古怪，到处东躲西藏的小生物，被称之为能源小精灵（Elebits）。可别小看了它们，这些小生物蕴藏的可是游戏世界中一种十分关键的力量。不过它们也不会坐以待毙，我们必须费尽心思，拿起遥控器手柄将画面上所有能看到的东西移开，让它们无所遁形！

翻房子倒车子，看你们往哪里跑！



▲多人互相竞赛也是游戏的一大特点，比比看谁找得多吧！



▲这些就是我们在游戏中要寻找的能源小精灵，造型十分有特点。

Wii ETC

缘日之达人 缘日の达人
NBGI/日版/1～2人/4800日元/2006年12月2日 全

在日本祭典时，各种摊贩都会推出各种各样简单的游乐项目。如今，这些钓鱼、打靶、套圈圈、捞金鱼、烧饼等等大家都耳熟能详的游乐项目都被搬到了Wii的平台上，利用Wii特有的动作感应机能，我们随时随地都能坐在家中的电视前，拿起手中的遥控器，就像是亲自在现场操作一样参与到游戏中，更方便的是可以经常与家人一同分享这些只有祭典时才能享受到的快乐。



热闹的祭典派对！

▲看到中意的奖品了吗？瞄准好了，投个圈圈试试手气。

Wii SPG

魔法飞球 スイングゴルフ パンヤ
Tecmo/日版/多人/5800日元/2006年12月2日 全

本作是在全世界拥有700万用户群的超人气PC网络高尔夫球游戏移植版，游戏中不仅加入了大量的原创故事要素，还对应了动作感应机能，让任何人都能在家中轻松享受到高尔夫球的乐趣。除了能欣赏到画面中清爽亮丽的高尔夫球圣地外，游戏中大量的帅哥、靓女们也是一道靓丽的风景线。当然，Tecmo的众多《死或生》美女明星们也会在游戏中以特殊服装的方式客串登场。

亲手挥出高尔夫的乐趣！



▲瞧这熟悉的背影，大家不会误以为是《死或生 极限高尔夫球》吧^_^

正如NDS那独特的触摸屏幕功能那样，虽然Wii的图象引擎等各方面机能都无法同PS3、X360相比，但凭借自身极具吸引力的动作感应机能以及开发成本低廉的特点，势必在未来的日子里将会诞生一批又一批更加有趣的游戏，Wii的潜力也将被进一步地发掘出来。究竟神奇的双截棍手柄还能带给我们什么，就让我们来先睹为快吧！



超级马里奥 银河

スーパーマリオギャラクシー/预定2007年/Nintendo

为了再度营救碧奇公主，马里奥的新舞台转移到了大宇宙中，游戏的关卡都是由许多奇妙的小行星构成，如表面燃烧着火焰的红色行星、音符被实体化了的音乐行星等等，我们的英雄马里奥将利用各种特殊能力在这些行星中探索，他能安全地救出公主吗？

游戏中经常要利用到马里奥的旋转攻击，只要晃动任意一个手柄就可以轻松作出这个动作。

任天堂明星大乱斗X

大乱斗スマッシュブラザーズX/预定2007年春/Nintendo

高人气对战游戏“《任天堂明星大乱斗》系列”最新作，再度为任天堂的明星们提供了一次派对的舞台，领到这次入场券的除了前几作登场的角色外，还有星际火狐和任天狗，另外，“《潜龙谍影》系列”中的SNAKE也在机缘巧合下拿到了入场券。

■星际火狐首度登场“《乱斗》系列”。



▲SNAKE大战林克，谁会成为这次乱斗盛宴的胜利者？

火焰之纹章 拂晓之女神

ファイアーエムブレム 暁の女神/预定2007年春/Nintendo

在《苍炎之轨迹》故事结束3年后，新的战乱再度被掀起。在继承系列深邃的战略性和故事性基础上，借由Wii的图象表现力，游戏的战斗画面更具魄力，将达到系列的最高峰。而通过遥控器手柄的指示功能更可以轻松地实现角色移动等操作，让大家更致力于对战术的思考。



▲在迪因王国受到山贼侵扰时，这名银发光魔道士米卡娅挺身而出，她会是本作的主人公吗？

银河猎人Prime3 堕落

メトロイドプライム3 コラプション（暂名）/预定2007年/Nintendo

对应Wii双截棍手柄进行直观的操作，“《银河猎人》系列”将到达新的高度。这次，银河联邦的网络计算机中枢被病毒侵入，为了调查事情真相，萨姆斯毅然迈向了新的战场，但此时出现在她面前的竟然是“黑暗萨姆斯”。





▲一只手控制萨姆斯的移动，另一只手进行锁定和射击，完美结合这两种操作，萨姆斯就将在战场上所向披靡。

战国无双 Wave

战国无双 Wave/预定2007年/Koei

如果你对按键式的“一骑当千”还意犹未尽的话，那么这款“《战国无双》家族”中最具特点的新成员将带给你另类的“无双”体验。当屏幕中的敌人如潮水般涌来时，手柄就是你的武器。与系列作相同，游戏中提供的武器种类十分丰富，加上各种可以自由派生的招式，游戏的魅力尽显无疑。



▲当用遥控器手柄向敌人挥砍时，屏幕中会闪过一道华丽的剑痕。

死神 白刃闪烁之圆舞曲

BLEACH Wii白刃きらめく轮舞曲/2006年12月14日/SEGA



▲本作中新增了大量原创剧情，这名神秘的白衣男子，将以黑崎一护的敌人身份登场。

由人气动画片《死神》所改编的3D格斗游戏最新作，游戏中，Wii的遥控器手柄将化成角色所佩带的斩魂刀，可以进行基本的纵斩、横斩和突刺攻击，当“卍解槽”MAX时，也只需要将手柄向横向甩动即可发动原著中极具魄力的“卍解”必杀技。

口袋妖怪 战斗革命

ポケモンバトルレボリューション/2006年12月14日/Nintendo



▲迪亚路卡VS帕鲁基亚，在《口袋妖怪 战斗革命》上进行的梦之对决！

虽然不是口袋妖怪在Wii上的正统续作，但游戏的乐趣丝毫不减。游戏的最大特点是与NDS版最新发售的《口袋妖怪 珍珠/钻石》进行联动，在掌机中收集的怪物们不仅将以全新的3D形态出现在电视荧幕中，连攻击技能也都进行了华丽的包装，不愧为口袋妖怪们最佳的对战平台。

索尼克与秘密指环

ソニックと秘密のリング/预定2007年春 SEGA

本作的故事背景设定在神秘的古代阿拉伯世界，在一次偶然的机会下，索尼克得到了一枚神秘的戒指，便担负起了拯救“天方夜谭世界”的重任。游戏中，只要将遥控器手柄横握就可以轻松控制这只奔跑速度超过音速的刺猬，在特定场合作出特定动作还可以实现一些特殊操作。

◀游戏中类似的机关很多，要小心控制好遥控器手柄才能躲过。



风速报道

TEXT BY 风间仁 & 六段音速

11月3日 星期五

◇Insomniac公司近日确认，《瑞奇与叮当》的最新作将登陆次世代主机PS3。但官方没有确认这款游戏的开发进度究竟如何，也不清楚游戏的故事情节和发售时间等详细信息。本作的PSP版目前预定于2007年推出。

◇微软近日宣布，已经在北美地区公开的三款X360人气游戏作品《光环3》、《战争机器》以及《皮纳塔万岁》也将在日本地区发售。《光环3》预定于2007年投放日本市场，售价未定；备受期待的动作射击游戏《战争机器》的日版将于2007年1月18日发售，售价为7140日元；儿童向育成SLG游戏《宝贝万岁》的日版发售日为2007年1月11日，售价为6090日元。

软件 EA公开次世代《模拟人生3》、《黑煞》等大作



◇3001AD公司发表了一款适用于PS2、XBOX以及PC平台使用的头部显示器与光枪组合型FPS游戏操作设备"Trimersion Head Mounted Display"，售价为395美元。本产品通过头部的显示器显示画面，使用光枪进行射击。头部显示器中装有陀螺仪，随着玩家头部的转动来达到变换视点的操作。

◇日本当地时间11月3日，"Nintendo World 2006" Wii体验会的第一站在名古屋市召开，由于这是首次面向普通消费者召开的Wii体验会，因此一大早就有许多人来到展馆前，其中有很多中小学生是在家长的陪同下前来。有趣的是，记者在现场见到，排队等候的小玩家几乎人手一台NDS。展会开始后，参展人群争先恐后地前往Wii体验区，人气游戏《塞尔达传说 黄昏公主》的展台前迅速排成了长队，虽然末尾的等待时间需要140分钟，但前来排队的人还是络绎不绝。

◇EA公司于美国当地时间11月3日公开了第二财政季度财政收入报告，报告显示这个全球规模最大的第三方游戏开发商在截止到今年9月30日的三个月时间里，总收入达到了7亿8千4百万美元，比2005年同期的6亿7千万美元增长了16个百分点。在报告中，EA把第二季度实现财政收入增长的主要原因归功于旗下的几款体育类游戏作品的巨大成功，其中首当其冲的就是在北美地区拥有极高人气的《麦登橄榄球07》、《NCAA橄榄球07》、《FIFA 07》和《NBA live 07》等几款作品。据EA官方透露，仅《NCAA橄榄球07》这一款游戏，在第二财政季度中就卖出了200多万份。

11月4日 星期六

◇世嘉公司今天正式确认，PS3版的《VR网球3》将对应PS3手柄的六轴动作感应功能，玩家可以利用PS3的新手柄在游戏中控制运动员和实现扣杀、削球等各种网球动作。据悉，游戏不仅对应动作感应，也能对应传统的游戏方式操作。

◇据日本漫画杂志《月刊JUMP》发表，X360平台RPG大作《蓝龙》的漫画作品已经确定推出。这款漫画的名称是《蓝龙ST》，作者是柴田亚美，她以《勇者斗恶龙》4格漫画跻身漫画界，之后推出了《南国少年巴布华》、《自由人HERO》等人气漫画。

软件 EA公开次世代《模拟人生3》、《黑煞》等大作



作为EA公司财政报告中的一部分，全球最大的第三方开发商又公开了多款重要游戏作品的开发状况，这其中包括PC平台人气FPS游戏《孤岛危机》，PS3和X360平台的新概念战略动作游戏《战地双雄》，两款游戏均预定在EA公司2006财政年度后（截止到2007年3月31日）推出。

在此次财政会议上，EA公司首席财政总监Warren Jenson确认，目前公司的多款有重要影响力的游戏作品正在开发中，其中，PC平台的超人气作品"《模拟人生》系列"的最新作《模拟人生3》，预计将在公司2009财政年度（截止到2009年4月）内推出。他还透露，《模拟人生3》在登陆PC平台的同时，公司还将推出该系列的两个家用机版，即PS3和Wii版。

"EA公司还专门为任天堂Wii主机专门设计了一款《模拟人生》新作。" Jenson还补充道："而《模拟人生2 假日版》也将在PS3平台上推出。"他还暗示这两款游戏都预计在2006年或2007年圣诞假期期间上市。另外，EA公司还计划在2007财政年度内推出一款"《指环王》系列"新作，一款"《模拟城市》系列"新作和《黑煞》的次世代续作。

levelup 网友评论

评论1 BLACK！好！有深度！有内涵，我喜欢！（by 5楼）

评论2 《模拟人生》系列在美国可不是一般的大作，不仅业内评价高，销量也是数一数二的（by 6楼）

事件 《DOA》制作人性骚扰丑闻曝光

Tecmo公司首席游戏制作人，"《死或生》系列"开发负责人板垣伴信，近日被同公司的原女性社员以性骚扰为名起诉，并被索赔1000万日元的精神损失费。迫于外界压力，Tecmo不得不在今年8月对板垣伴信进行了降职处分。然而在经过第一论法庭辩论后，Tecmo突然宣布所谓的性骚扰事件纯数"无中生有"，称该女性社员完全是为报私怨而来，而板垣伴信因在该事件中混淆公私处事不当而遭到处分，与性骚扰无关。

据知情人士透露，这位遭到板垣伴信性骚扰的女社员长相酷似日本女优矢部美穗，在Tecmo负责宣传工作，是远近闻名的美女。据她说，在遭到板垣的性骚扰后，她曾经尝试向公司投诉，但一直也没能得到满意的答复。

据悉，这位女社员自从2002年9月开始就陆续遭到板垣伴信的性骚扰，但碍于板垣伴信在Tecmo公司内的影响力，她最初并不敢声张。然而板垣却并未有丝毫收敛，此后不断借机对其进行骚扰。忍无可忍的这位女社员无奈向公司反映了自己的遭遇以寻求帮助，不料看到的却是公司冷淡的态度。尽管后来Tecmo就此事展开了一些调查并对板垣给予了处分，但他的实际权力并未受到丝毫影响。

不满公司对板垣纵容行为的该女社员于2006年6月30日向公司提出辞职，并以性骚扰为名对板垣伴信提起诉讼，同时要求附带1000万日元巨额赔偿。这也就有了前文所说的风波。由于双方在法庭上各执一辞互不相让，第一轮开庭并没有得出任何结论，而Tecmo也表示为了挽回公司的名誉将不惜一切代价继续坚持下去。

levelup 网友评论

评论1 性骚扰取证困难，可不是一两个受害者能够对付的，需要很多个受害者才有可能。（by dyyzone）

评论2 家丑不可外传，企业对外公布的"真相"，谁说得清其中包含了多少水分。（by 13楼）

评论3 日本恐怕有三分之一的女性遭到过不同程度的性骚扰，在电车痴汉已经成为一种文化的今天，这实在算不上是一条新闻。（by 25楼）



■"《死或生》系列"开发负责人板垣伴信



■日本女优矢部美穗

事件 微软指责PS3的网络服务引发混乱

Xbox Live一直是微软最引以为豪的产品之一，但在电视游戏的网络服务方面，微软也确实有这个权力和实力自豪。从初代Xbox主机就开始打造的Xbox Live，经过几年的时间已经逐渐为广大玩家所接受。而索尼也为其次世代主机PS3设计了相应的网络服务，也就是众所周知的PlayStation网络服务（简称PSNP）。对于来自次世代对手的挑战，微软近日再次提出了反对观点，称PS3的网络服务引发“混乱”。

近日，微软Xbox Live技术策略总监Andre Vrignaud在分析前不久Xfire与Gamespy之间的侵权纠纷（Xfire指责Gamespy抄袭其PS3网络功能设计，特别是在好友名单列表的设计方面）时指出，索尼为PS3所设计的网络服务导致各家网络服务公司为了经济利益争权夺利，给消费者和玩家带来的只有混乱和麻烦。

Vrignaud解释说，PS3用户在初次使用系统的网络服务时就必须注册一个索尼用户ID，而当玩家在使用具体的游戏软件时，又必须再另外创建一个游戏ID和相应的好友列表。“以SCE的《反抗灭绝人类》为例。”Vrignaud说：“即使拥有了一个索尼用户ID，我还必须再创建一个新的ID来进行游戏，而当我打算邀请其他人加入游戏时更多的麻烦也随之接踵而至。该使用哪个用户ID？是否要把其他人的名字添加到我的好友名单中？几个ID之间究竟如何协调……”

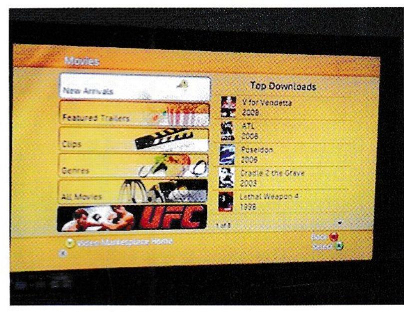
Vrignaud还强调，PS3的网络服务使得中间商们竞相争夺成为PS3的最终网络解决方案，而Xfire与Gamespy之间的纠纷只是即将开始的众多纷争之一，特别是随着PC与电视游戏主机联动的功能的增加，这样的纠纷会在未来几年里愈演愈烈。

levelup 网友评论

评论1 这对玩家倒不是大问题，但还是挺麻烦的，试想如果你与一个玩家玩的挺投缘，你将其加为好友，是加游戏ID还是索尼ID呢？如果只能加游戏ID，那下次在其他游戏中碰面时又成陌生人了，因为很可能双方又换了游戏ID……（by 24楼）

评论2 MS的网络是不错，但是那是垄断的状态。说白了就是收取各公司网游的权利金和部分收益，经营权都归它管，。还记得EA因此不满愤然退出吗？重归和好不过是抵挡不住MS的金钱诱惑罢了。（by 25楼）

软件 高清电影、电视节目只在Xbox Live!



微软宣布，公司已经与美国的主流电视及电影公司达成了合作意向，通过Xbox Live为玩家提供总计超过1000小时的高清晰电影及电视节目的下载服务，这也标志着Xbox Live新一轮下载风暴即将开始。

据悉，此次Xbox Live下载计划所提供的内容将包含总长度超过1000小时的电视节目和宽银幕高清晰的电影大片。微软娱乐部门高级副总彼德·摩尔信心十足地表示，该计划对微软来说具有突破性的重大意义，“这个计划把我们的合作伙伴同那些娱乐产业最需要的消费者联系在了一起，同时也让Xbox Live实现巨大的价值，玩家们从此可以随时随地地享受游戏和娱乐。”

另据来自微软方面的消息，华纳兄弟电影公司将为此次下载计划提供《黑客帝国》、《超人归来》、《永远的蝙蝠侠》等影片，而派拉蒙也带来了《碟中谍3》等看家大作。此外，美国卡通频道、哥伦比亚广播公司和MTV等美国传媒巨头也将通过Xbox Live提供许多精彩的影视娱乐节目的下载。

levelup 网友评论

评论1 看个电视节目也要下载，看来1T的硬盘想不普及也难……（by 9楼）

评论2 Xbox Live的服务代表了革新和发展，但微软这个服务对于国内的玩家也只能观望了吧。而且，X360什么时候才出更大的硬盘啊？（by 13楼）

硬件 任天堂：Wii已经没有秘密可言

在游戏产业里，任天堂向来以令人难以捉摸的作风而闻名，经常会在你最意想不到的时间和地点公开令人意想不到的消息。也正是因为如此，许多玩家和业内人士都期待任天堂能在年末次世代主机大战正式爆发之前再抛出一颗重磅炸弹。然而遗憾的是，任天堂官方这次打破了常规，意外地宣布说：Wii已经没有秘密可言。

任天堂美国分社社长雷吉近日在接受CNET新闻采访时，公开否认了前不久关于任天堂将在不久后公开Wii的新秘密的报道，并表示：“关于Wii已经没有什么秘密可言了，至少目前就我所知已经没有了，如果有的话那一定是真正不为人知的秘密（笑）。”他还确认Wii的首发数量以及各个地区的发售计划都已经最终确定。

当被问到关于任天堂是否有信心能满足市场需求的问题时，雷吉表示任天堂已经尽了最大的努力，保证提供充足的货源。“我们从未在首发时提供过400万台主机，从来没有过……但我们面临的挑战是，市场需求也在随着发售数量而增长，因此想要完全满足市场需求恐怕是很困难的。”

levelup 网友评论

评论1 Wii的秘密就是没有秘密？！了不起，这也行……（by 12楼）

评论2 支持任天堂！Wii才是游戏的真谛，不要高画面，不要高价格，纯粹的游戏才是王道！（by Game Cube）

11月5日 星期日

◇ESA前不久曾宣布，新转型后的E3将把参观人数控制在5000人以内，尽管这个数字已经比原先有了大幅缩减，但ESA主席Doug Lowenstein似乎并不这么看，他在近日接受英国媒体采访时表示，5000人的参观人数“依然有些偏高。”他表示展会的参观人数可能还将继续减少。Lowenstein对记者说：“我们希望届时出席展会的参观者，全部都是开发商和发行商们最希望见到的人。”

◇Capcom公司近日确认，即将登陆X360平台的动作游戏《失落的星球 极点危机》的限定版将增加独有的联机游戏地图。据悉，本作的限定版预定与普通版一起，于明年1月12日在北美地区上市，售价为69.99美元。Capcom表示，他们希望能通过提供独有的联机游戏地图和关卡，吸引那些热衷于与好友进行联机对战的玩家支付那额外的10美元来购买游戏的限定版。

11月6日 星期一

◇任天堂公司于11月6日正式开始了对预定于12月2日发售的NGC版《塞尔达传说 黄昏公主》的预购服务。本作的NGC版将只提供网络贩卖这一条途径，Wii版则可以按照一般的途径购买。NGC版与Wii版除了操作方式以及画面上有所区别外，游戏内登场的建筑、机关、地图、角色等都是左右相反的，例如Wii版中林克右手持剑，而NGC版则是左手。因此，玩家可以从两个版本中获得不同的乐趣。

11月7日 星期二

事件《DOA》制作人性骚扰丑闻曝光

◇据SQUARE ENIX官方的统计数据显示，美版《最终幻想XII》在美国和加拿大的首周销量已经突破了150万套。是美版“《FF》系列”首周销量最多的一次，另外《最终幻想XII》在日本销量有240万套。相信随着休假日的到来，本作在美国的销量还将持续提高。

◇世嘉今天确认，公司已经从Marvel手中获得了人气漫画《铁人（Iron Man）》的游戏、电影的改编和发行权，两款作品都预定在2008年5月推出。另外，本作的游戏版将对应哪些平台目前还不得而知，但官方确认《铁人》将登陆次世代主机平台。



事件 微软指责PS3的网络服务引发混乱

11月8日 星期三

◇SCEA近日公开了一款PS3平台的篮球游戏《NBA 07》，本作由SCEA开发，游戏获得了美国NBA官方授权，2006—2007赛季的球队以及队员名单将真实的在游戏中再现。游戏操作对应PS3手柄的6轴动作感应系统，玩家可以通过直观的操作手柄来做出假动作、交叉运球过人等动作。

◇THQ公司宣布与迪斯尼旗下的动画制作工作室皮克斯达成协议，将把预定于2007年夏季上映的动画电影《蔬菜杂烩》游戏化。游戏版的开发工作由担任过《超人总动员》开发的Heavy Iron工作室完成，玩家将在游戏中扮演主人公Remy向各种迷你游戏发起挑战。

软件 高清电影、电视节目只在Xbox Live!

◇微软官方刚刚公开Xbox Live高清晰电视、电影下载服务不久，索尼立刻对微软的这一举动作出了反应并指责该计划是对消费者的“蓄意伤害”。SCEA官方发言人表示：“我认为微软此举是对消费者的一种‘蓄意伤害’，因为他们很明显忽视了那些购买普通版X360的玩家。”众所周知，由于售价299美元的普通版X360主机并没有配备硬盘，因此对普通版用户来说这些丰富多采的下载服务可以说就失去了意义，除非他们再另外花上99美元购买一块20GB硬盘。

◇Rockstar Games今天对媒体确认，公司计划于今年12月推出一套同时收录了《GTA 3》、《GTA 罪都故事》和《GTA 圣安德鲁斯》三部在北美大受好评的《GTA》系列作品的大合集，取名为《横行霸道 三部曲》。

◇据Enterbrain公司于11月7日发表的游戏软件和硬件06年10月份（9月25日～10月29日）总销量统计调查显示，10月份日本市场NDSL主机的销量是85万7000台，从3月份累计下来总销量突破了550万台，《口袋妖怪钻石·珍珠》5周累计总销量达到275万2000套。本作打破了《新超级马里奥兄弟》在发售5周时创下的179万7000套记录，也成为NDS游戏中最早突破了250万套销量的游戏软件。

11月9日 星期四

◇美国杂志《时代周刊》的网络版近日评选出2006年最优秀的小家电名单，任天堂掌机NDSL被评选为生活中不可缺少的小家电之一。在相关的读者调查中，NDSL以57%的支持率排名在第一位，其次是苹果公司的Mac Book Pro（29%）、Nike+iPod运动套装（5%）。

◇著名的游戏周边产品生产商EDimensional近日公开了一种融合了震动功能和次世代动作感应技术的全新手柄。该手柄采用了2.4G赫兹无线传输技术，可以实现完美的无线操作。在动作感应方面，该手柄使用的VRMS技术可以实现3D空间的多角度、多方向的动作感应操作，非常适合飞行模拟或赛车驾驶类的游戏。



◇近日IDG公司确认，新一代的电视游戏展预定在明年10月18–20日期间召开，地点选在原先E3的举办地洛杉矶会展中心。与大规模改革后的E3游戏展不同的是，IDG所举办的新游戏展将全面向公众开放。值得一提的是，IDG官方还宣布，新展会的命名权将交由玩家来决定。

◇Take–Two公司宣布将推出电影《神奇四侠2》的游戏作品，游戏将是第三人称动作游戏，预定登陆次世代主机、现行主机以及掌机。本作预定于2007年6月与电影同步上市。

硬件 任天堂：Wii已经没有秘密可言

◇EA官方近日确认，《NBA Live 07》的PS3版将延期到明年发售。EA加拿大的公共关系部经理David Tinson对记者表示，之所以取消首发推出PS3版《NBA Live 07》，是因为EA正在全力以赴进行另外一款篮球模拟游戏《NBA街头篮球 主场作战》的开发。

◇世嘉近日宣布，原定于11月17日与PS3一同首发的《刺猬索尼克》发售时间推迟到圣诞假期期间推出，其他版本发售时间暂无更改。据悉，此次发售时间推迟的主要原因是世嘉尚未完成对游戏的下载更新内容的最终调整。

软件 鸟山求、野村哲也透露《FFXIII》开发密闻

◇SCE公司11月9日正式宣布，PS3用网络下载游戏《细胞保卫战》的价格为840日元，这是第一款公布价格的PS3用网络下载游戏，其他几款预定于年内推出的PS3网络下载游戏的价格尚未发表。

◇微软公司今天公布了其次世代主机X360在2006财政年度内的出货计划，微软娱乐部门高级副总裁彼德·摩尔公开确认，公司预计到2006年底，X360的全球销量将突破1000万台，到2007财年结束时有望达到1300万到1500万台。

11月10日 星期五

◇根据最新的统计数据显示，PS2主机在欧洲的累计销量已经突破了4000万台大关，比初代PS同期的销量多出了近700万台。

◇原定与PS3主机一同在北美地区首发的人气RPG游戏《上古卷轴 湮灭》的PS3版宣告延期，新的发售日将被定为2007年第一季度，但具体时间未定。

软件 鸟山求、野村哲也透露《FFXIII》开发密闻

《FFXIII》的制作导演鸟山求和负责《FF Versus XIII》开发的野村哲也近日接受了日本游戏周刊《电击PlayStation3》的采访，采访中二人透露了许多有关这两款PS3大作不为人知的背后故事。

鸟山求透露，《FFXIII》最初曾经是为PS2开发的作品，但在2005年5月经历了一场次世代变革后，正式将开发平台转移到了PS3主机。尽管PS2平台的《FFXIII》已经有了一定的开发基础，但游戏转移到PS3平台后二者却没有多少相通的地方，由于两种主机在图形等方面都已经完全不在一个级别上，因此一切都要从头做起。

鸟山求说："从PS2版继承下来的部分首先是关于"新水晶传说"的设定，这也是与《FFXIII》世界观有紧密联系的一个重要故事背景，而其次就是游戏角色的相关内容。除此以外，从战斗系统到游戏方式，几乎所有的其他部分都是专门针对PS3重新开发的。"

《FF Versus XIII》的开发负责人野村哲也表示，由现有主机向次世代主机的过渡是开发小组面临的首要问题，"这比当初由PS到PS2的过渡还要困难的多。"野村哲也透露，为了《FFXIII》的开发，Square Enix召集了公司所有的程序开发精英，共同研究如何使用"白色引擎（White Engine）"来制作次世代的《最终幻想》。"我们已经作好了一切准备，但目前我们面临的问题是如何进一步挖掘硬件的机能。"野村哲也对记者说。

野村哲也还透露，"一旦白色引擎完成，那么象即时演算的过场动画和战斗场景特效等部分也就可以开始制作。"他解释说："我们目前正在集中精力完成白色引擎的开发，一旦引擎的开发成功，我们就可以开始着手研究如何发挥它的能力。当然，关于这一点我们已经有了切实可行的想法。"



levelup 网友评论

评论1 FF最强！我只为FF买主机！即使只有正版，我也愿意为玩那几个为数不多的游戏买PS3！真想看看那个PS2版的未完成品啊！（by 8楼）

评论2 先出一个PS2的试玩版，再做一个PS3的正式版……估计SE要是有足够多的人力也许真的会这样做也说不定，不过归根到底可能性微乎其微，有这工夫都能做几个新游戏出来了……（by 20楼）

硬件 微软：我们期待与PS3的正面交手

由于索尼的次世代主机PS3推迟了原定的欧洲登陆计划，微软在欧洲又可以安心地享受一个没有索尼的次世代圣诞节了。几乎所有人都认为这对微软是个天大的好消息，但微软Xbox业务欧洲掌门Neil Thompson却并不这么看，他表示：微软期待与PS3的正面较量。

Thompson近日在接受记者采访时表示："从某种角度来说，如果PS3能够赶上欧洲的圣诞发售日倒也未必是件坏事，因为那样的话消费者就可以作出更明确的比较。有的时候与实实在在的敌人交战，比起拿虚无缥缈的神话作对手要好的多。"

他继续补充说："实际上我们更希望能够让消费者把两台主机做一个全面的比较，看看值不值得为了蓝光立刻购买PS3，蓝光对你是否真的如此重要，以至于一定要在现阶段花500英镑买上一台PS3。你完全可以选择一台现在就拥有更多高清晰游戏软件、更优秀的网络服务的主机，更重要的是，你可以自己决定是否以及何时将其升级为次世代的DVD播放平台。"

Thompson在采访过程中还自信十足地指出，微软现在就愿意就以上这些方面与索尼的PS3来个正面交手，而对于另一家竞争对手任天堂以及其新一代主机Wii，Thompson表示微软并不担心Wii会抢占X360的市场，他说："Wii有挖掘用户群并占领部分市场的潜力，但单从产品上比较的话与我们不在同一水平上，它是一种创新的低成本产品……想要一个玩具，还是一台拥有高清晰游戏以及娱乐产品服务的主机，在这一点上消费者能够作出明确的判断。"

levelup 网友评论

评论1 Wii和PS3不是同一级别的游戏机，一个是最好的画面，一个是全家人用来放松的东西，不过Wii胜利的可能也不小，想象下连你父母和爷爷奶奶都要买的话……（by 52楼）

评论2 网络上X360占优势，这个无可厚非，但是这种东西就足以决定消费群么？至于蓝光，PS3的蓝光是支持游戏的光驱，而微软的HD DVD光驱只是一个播放光驱，这两者或许现在没差距，但是将来就不一定了。（by 21楼）

硬件 卖一台PS3索尼亏损3万5000日元

次世代主机PS3已经于11月11日正式在日本市场发售，但由于日本地区首发仅有不到10万台的主机投放市场，因此日本全国的电器店等门口都排起了长长的队伍，发售开始不久，许多商店便相继出现PS3销售一空的状况。

然而在热卖的背后索尼将背负沉重的包袱。SCE表示："鉴于现在的生产体制，想要在这个财年末达到全球出货600万台的目标着实艰难。另外，高额的制造成本也使PS3主机越卖赤字也越高。"据索尼预测，到2007年3月期结算时，游戏部门的营业赤字将达到2000亿日元。

据美林日本证券的计算，一台PS3主机的制造费用约为85000日元，售价为6万前后的60GB版PS3主机的赤字为25000日元，售价为49980日元的20GB版PS3主机的赤字则高达35000日元。

而SCE表示："PS3主机实现赢利的障碍要比PS2高。"美林日本证券预测，PS3主机背负高额制造成本的状态一直将持续到2010年3月为止，而SCE方面也不得不承认，"现实情况十分严峻。"

levelup 网友评论

评论 赤字是肯定的，但索尼的算法和玩家们打的那点小算盘是有本质区别的。PS3在开发过程中的各种专利、研发投入都被算到主机的成本中去了，并不是说PS3的实际生产成本比售价要高出如此之多。（by 26楼）



事件 PS3日本首发真相曝光，大批华人受雇代购PS3

PS3日本首发当天，获得第一台日版PS3主机的是一名华人，SCE社长久多良木健亲手将PS3交到他手中。这原本是一件值得庆贺的事情，然而事后从日本各大媒体的报道中我们却发现，此次首发的焦点似乎并不是PS3，而是购买PS3的华人。

根据日本多个地区的报道反映，11日当天购买PS3主机的人群中有很多都是用汉语相互交流的中国人。就在久多良木健出席PS3首发活动的Big Camera有乐町本馆，早上开店时由于人群的拥挤，致使现场一度十分混乱，其中一个重要原因就是人群中有很多不懂日语的华人导致交流困难，即使店员再三表示店内有足够数量的PS3请保持秩序，但依然没有起到任何作用。最后甚至动用了大量警力前来维护秩序，店方也不得已找来懂中文的人用汉语进行广播。

同样的事情也发生在日本福冈，据当地媒体报道，PS3主机发售当天早上，各电器商店前排队购机的人群中大半都是华人。早上7点贩卖开始后，这些人在一名"首领"的指挥下依次购买PS3主机，再将买到的PS3统一堆放在商店的一个角落，最后从"首领"那里领取"打工"的钱离开，而这位"首领"将购得的PS3主机堆放到两辆车上后扬长而去。

综合现有的报道分析不难发现，这一系列事件很可能是某些不法奸商利用PS3首发货源紧俏而市场需求又十分庞大的特点，雇人排队购机后再转手高价倒卖。然而令人遗憾的是，在这场首发风波中，一小部分华人所扮演的角色实在是谈不上光彩，对于这些人受雇排队购机的苦衷我们不愿也无法深究，作为普通的玩家，只希望今后不再有这样的首发和排队购机者出现。

levelup 网友评论

评论1 刚看到标题我愤怒，看过内容我觉得惭愧，中国人难道就这个素质么？（by 10楼）

评论2 国人素质不高这是事实，只是希望别再这样把脸都丢到国外去了！（by 195楼）

硬件 PS3软、硬件销量比明显不平衡

根据来自日本权威统机构统计数字，PS3首发两天内总计售出主机88,400台，其中20GB版累计贩卖数量为33,800台，60GB版销量为54,600台。软件方面，在日本首发的几款PS3游戏中，《山脊赛车7》销量为30,300份，《机动战士高达 目标索定》紧随其后为30,000份，《抵抗 灭绝人类》为15,700份。但《源氏 神威奏乱》和《世嘉高尔夫俱乐部》的销售情况没有公开。

根据统计数字来分析，PS3硬件与软件的销售比率为0.98，这也就是说，每卖出一台PS3主机，所对应的游戏销量不到一款。这种情况与去年X360首发时的状况比较相似，在发售最初的两天里，微软的这台次世代主机销量为62,135台。销量最好的X360游戏是《山脊赛车6》，数量为29,891份，其次是《完美黑暗 零》，销量为14,897份。

在日本，PS3几乎是在首发开始后几个小时里就被销售一空的，而X360日本首发的10万台主机直到现在才差不多消化干净。虽然单从首发销量上看，X360目前暂时领先，但相信随着PS3第二轮出货（预计将在2007年初）的开始，索尼可能将再次领先于老对手微软。

levelup 网友评论

评论1 有很多主机都被卖到国外，软件跟不上是正常的，在索尼第二次出货时，我想这个数字可能会更低，毕竟索尼眼下还无法控制主机的非法倒卖行为。（by 10楼）

评论2 圣诞节和新年游戏旺季没货的话，次年淡季能有什么好的表现呢？实在是替PS3捏把汗。（by 怪事）

软件 《使命召唤4》正在开发中，游戏详细情报首次披露

Activision公司《使命召唤》系列开发小组近日确认了系列最新作《使命召唤4》正在开发中的消息。据悉，《使命召唤4》将由Infinity Ward公司负责开发，该公司也是1、2代《使命召唤》游戏的开发商。

据开发小组成员透露，《使命召唤4》与所有系列前作相比将发生显著的变化，首当其冲的就是游戏时代背景的改变。由前几部的以第二次世界大战时期为中心，直接转变为以现代战争为背景。但现在还不清楚游戏是以真实的现代战争为题材，还是选择类似于虚构的国际冲突为主题，也有传言说本作将选取与EA公司的《战地》系列相类似的"中东战争"为题材。

在游戏的技术进步方面，该消息来源透露，利用强大的次世代技术，《使命召唤4》的逼真程度将远超乎玩家们的想象。举例来说，在系列的前几代里，玩家在瞄准敌人头部射击后最多也就只有3、4种结果，但在《使命召唤4》中，将至少有16种以上的不同的表现效果。子弹可以把敌人的钢盔击飞、甚至打得在头上转圈，子弹击中头部后的效果也将视其命中部位不同产生相应的变化。

最后，《使命召唤4》还将支持最多54名玩家同时在线游戏。此外，本作在发售家用机版的同时，还将登陆PC平台，这对广大PC游戏玩家来说无疑也是一个好消息。但由于这些消息还没有得到Activision的正式确认，因此售价和发售日也还不得而知，相信这些详细情报可能只有等到官方来公开了。

levelup 网友评论

评论1 《使命召唤》就是从二战游戏中打拼出来的，所以个人觉得《使命召唤》的游戏背景还是选择二战为好！（by 8楼）

评论2 用PS3的六轴感应来玩FPS，一定能改变使用普通手柄玩FPS的感觉，很期待啊！（by 2楼）

◇日本东映动画公司宣布从2006年11月9日开始向PSP主机上提供各种动画观赏服务，玩家可以通过PSP来试听VOD服务"Portable TV"。其第一弹将提供TV版动画《北斗神拳》、《灌篮高手》、《数码宝贝》、《宇宙海盗王哈罗克》、《小魔女DoReMi》、《银河铁道999》的六款TV动画作品以及《世纪末救世主传说 北斗神拳》、《银河铁道999》、《再见银河铁道999 安卓梅达终点站》这三款剧场版动画。今后还会将追加《鬼太郎》、《南瓜葡萄酒》、《帕塔利罗西游记》、《聪明的一休》等动画。

11月11日 星期六

◇日本当地时间11月11日上午7点，PS3主机正式开始发售。首发之前，日本的许多连锁电器零售店都宣布，将采取抽选贩卖的方式，先发放抽选卷，再公开抽选结果，只有被抽中的人才有资格购买PS3主机。首发正式开始后，SCEJ的久多良木健社长来到了位于东京有乐町的Big Camera有乐町本馆，亲自把PS3主机传给了第一个购买PS3的幸运玩家。而排在第一位的幸运玩家是一名中国玩家，成为了在日本第一位拿到PS3主机的幸运者。

11月12日 星期日

◇微软原计划在今年圣诞假期期间推出的竞速游戏大作《Forza赛车2》，由于种种原因不得不将发售日推迟到2007年6月底。然而从另一个方面看，这也在一定程度上加强了X360在2007年中旬的游戏阵容。届时除了本作以外，还将有如《救世魔神》、《镇压》和《暗影狂奔》等次世代新作同时上市，其阵容不可谓不强大。

硬件 微软：我们期待与PS3的正面交手

11月13日 星期一

◇Capcom公司宣布，预定于2007年春发售的NDS游戏《逆转裁判》将同时推出附带豪华特典的限定版，价格未定。限定版同捆的内容有NDS游戏《逆转裁判事典》，这款软件收录了与《逆转裁判》、《逆转裁判2》、《逆转裁判3》、《逆转裁判 复生的裁判》等历代系列相关的一切情报。包括与剧情相关的事件概要、登场任务的详细数据、事件证据物以及游戏BGM等。

硬件 卖一台PS3索尼亏损3万5000日元

◇由于PS3主机向下兼容PS2以及PS游戏，因此作为连接PS3主机与PS2/PS游戏记录所必需的记忆卡转接器就显得格外重要。然而，据秋叶原某商店的工作人员透露，记忆卡转接器与PS3主机一样供不应求，官方售价仅有1500日元的记忆卡转接器在网上的价格已经飙升到6300日元左右。当初SCE官方表示投放市场的记忆卡转接器的数量将会与PS3主机的数量等同，然而实际生产的数量却只有主机的1/5左右。

11月14日 星期二

事件 PS3日本首发真相曝光，大批华人受雇代购PS3

◇根据Cnet.com的报道，有大约196款PS2游戏在与PS3的兼容上出现了问题。据悉，这些出现向下兼容问题的游戏涉及多种版本，且问题的形式也多种多样。针对这一问题，索尼官方的一位官方发言人回答说，在发售初期，PS3无法保证实现100%的向下兼容。对于在PS3上使用PS2游戏时出现的没有声音等问题，索尼的这位发言人竟然建议玩家在玩游戏时可以关掉声音来解决这一问题。

硬件 PS3软、硬件销量比明显不平衡

◇索尼SCEE官方对媒体表示，PS3在明年3月左右登陆欧洲的计划目前没有变化，PS3将在2007年第一季度在欧洲推出。

◇任天堂在之前在访谈中发表过预定明年在日本推出可以播放DVD光盘的Wii主机的计划，而年末在全球首发的Wii主机并没有这个功能。日前，任天堂宣布将采用SONIC SOLUTIONS公司的DVD播放软件“Sonic CinePlayer CE DVD Navigator”。该软件是得到好莱坞工作室支持的DVD播放软件，可以播放各种平台各种格式的DVD影像。据悉，任天堂将于2007年的下半年推出这种融合了DVD播放功能的Wii主机。

11月15日 星期三

软件《使命召唤4》正在开发中，游戏详细情报首次披露

◇Atlus公司11月15日正式宣布，Wii游戏《墨丘利神之杖Z 双超执刀》将作为次世代主机Wii的首发游戏在日本（12月2日）和美国（11月19日）与Wii主机一同发售。本作是将医学与动作相结合的独特游戏作品，去年发售的系列前作《超执刀 墨丘利神之杖》（NDS）在全球销量达到了30万套。

◇日本IOdata公司宣布将推出对应次世代主机PS3所使用的120GB/160GB 2.5英寸SATA 硬盘“HDN-SAH5”系列，预定于11月下旬发售，售价为23205日元和33285日元。该系列硬盘不仅可以与PS3主机自带硬盘进行替换而提高容量，还将对应提高数据读取速度的NCQ技术。



◇Capcom近日宣布，《Capcom名作精选集2》与11月15日正式登陆PS2和Xbox平台，本作是继去年的首部精选集后的系列第二部作品，其中收录了《名将》、《圆桌骑士》、《1941》等经典街机游戏。移植家用机平台后的街机精选游戏，除了最大程度地保留了原作的精髓以外，还在画面上进行了改良，所有的20款游戏都支持逐行扫描功能。另外，游戏过程中可以随时存档。

11月16日 星期四

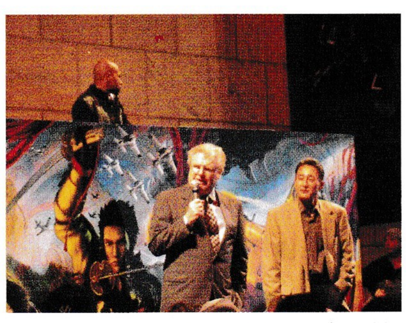
◇索尼SCE中国台湾分公司近日公开确认了次世代主机PS3在中国台湾的首发供货数量。11月17日首发当天，索尼将只为中国台湾地区提供500台PS3主机。据SCE官方发言人透露，这500台PS3全部是60GB版主机，其中有150台将在台北市中心的繁华商业区举行的首发庆祝活动中限量贩卖。剩下的350台将被分别分发给灿坤和法雅客等几家大型连锁电器零售商以及索尼自己的产品经销店销售。

◇与索尼可怜的8万多台日本首发PS3主机形成鲜明对比的是，任天堂官方近日确认，Wii的日本首发数量为40万台，充足的供货无疑从很大程度上增强了零售商和玩家们的信心。同时，任天堂官方还保证将继续提高NDS掌机的产量，在圣诞假期期间保证150万台的出货量。

◇Square Enix公司宣布于2007年1月25日推出廉价版系列软件“Ultimate Hits”的两款新作《最终幻想X 国际版》和《最终幻想X-2 国际版+最终任务》，价格均为2940日元。同时Square Enix公司还宣布将推出一个新的廉价版游戏系列“Legendary Hits”，首批5款作品将同样在2007年1月25日发售，售价均为1575日元。这5款游戏分别是《武士之刃》、《武士之刃2》、《TOBAL NO.1》、《TOBAL 2》和《晶莹之露》。

◇11月16日是微软FPS大作《光环》系列诞生5周年的日子，游戏的发行商微软和开发商Bungie Software公司在这个特殊的日子公开宣布，该系列举世瞩目的次世代续作，即将登陆Xbox 360平台的《光环3》的多人联机游戏测试版将于2007年春天正式发布。此外，微软官方今天还宣布，Xbox平台的《光环2》累计在线联机游戏人次已经突破了40亿大关，刷新了Xbox Live联机游戏人次的新记录。为了庆祝《光环》系列五周年庆典以及游戏所取得的巨大成功，微软将于明年春天公开新的联机游戏地图，但新联机地图将只向Xbox 360用户开放。

硬件 PS3首发盛况空前，铁杆玩家免费得主机



11月17日PS3北美首发当天，从下午开始纽约市的天空就一直下着淅淅沥沥的小雨，到了傍晚8点钟左右，干脆改成了倾盆大雨。尽管天公不作美，但依然无法熄灭玩家们的无限热情，纽约曼哈顿市中心的索尼时尚广场前从傍晚开始就挤满了等待PS3首发的玩家。

在玩家们焦急的等待中，PS3首发的庆祝活动也在喧闹声中展开了，劳拉·克劳福特的新一代代言人Karime Adibebe、著名打击乐手和美国知名音乐DJ等艺人纷纷在现场亮相，拉开了庆祝活动的序幕。活动一开始，索尼就送出了几份惊喜大礼以回报玩家们的支持。排在队伍前三名的玩家将免费获得一台PS3主机和几款游戏。

午夜来临，PS3的首发终于正式开始。排在第一名的玩家，来自纽约市的Angel Paredes在保安的护送下进入了索尼时尚广场。在那里接待他的，是索尼首席执行官霍华德·斯金格和SCE美国分社社长平井一夫，他从这两位索尼最高管理者那里接过了PS3主机。在拿到期待已久的PS3后，这位幸运儿显得异常激动，频频举起手中的PS3主机向人群和记者示意，从他沙哑的嗓音中我们可以清晰地感觉到他这两天以来所经历的艰辛以及现在的喜悦心情。

庆祝活动结束后，第一批进入店内的玩家终于可以开始购买他们盼望已久的PS3主机了，但那些排在队伍后面没能进入店内的玩家，迎接他们的则是新一轮等待的开始。根据索尼官方的统计，大约有400名等候在店外的玩家将暂时与PS3无缘，这些玩家只有等到下一次PS3出货了。

levelup 网友评论

评论1 神社，神机，仰慕神社神机的人都是命途多舛的……（by 4楼）

评论2 北美也不比日本差，老美的玩家看来更激动！（by 6楼）

评论3 精神虽然可嘉，但不知道这些人里有多少是真玩家，不要买到PS3立刻转手到eBay去卖就好……（by 14楼）

事件 PS3首发排队玩家遭遇抢劫

根据美国美联社11月17日的报道，两名蒙面持枪歹徒，欲对在康涅狄格州帕特南市沃尔玛店外排队等候购买PS3主机的玩家进行抢劫，其中一名男子不愿屈从，在与歹徒的搏斗中被枪击中并被送往医院救治。

据目击者称，当晚在这两名沃尔玛店外等待购买PS3主机的玩家大约有15到20人。凌晨3点左右，两名蒙面的持枪歹徒突然出现，二人都头戴滑雪帽，其中一人手持一把霰弹枪，另外一人持有一把手枪。两名歹徒欲对排队等候的人群进行抢劫，其中一名为Michael Penkala的21岁男子不愿屈从，与歹徒发生了对抗，结果胸部和肩部中弹，两名歹徒随即落荒而逃。这名男子后被紧急送往了马萨诸塞州大学医疗中心救治，由于子弹未射中要害，现已基本脱离了危险。

祸不单行，在马萨诸塞、宾西法尼亚及俄亥俄等地也相继发生了多起暴力抢劫排队购机玩家的事件，有的玩家在辛苦排队后购得的PS3主机被抢走，有的则是钱财遭抢，且多名玩家都有不同程度的受伤。

levelup 网友评论

评论1 首发太少，搞的有钱都买不到主机，弄出抢劫来了，SONY也要付点责任啦！（by 22楼）

评论2 还好PS3没在中国首发，不然都不知道用什么去抢，没枪的烦恼啊（开玩笑的）。（by 41楼）

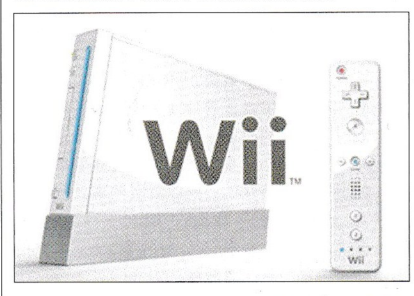
硬件 Wii原价100美元！宫本茂透露Wii最初形态

任天堂新一代主机Wii的官方建议零售价格为249.99美元。尽管这个价格已经所有三大次世代主机中最低的了，但任天堂游戏制作人宫本茂近日透露，Wii最初设计的价格只有100美元左右，远低于现在的水平。

作为马里奥工厂首席游戏制作人，宫本茂近日在接受媒体采访时透露，Wii最初是完全为家庭设计的主机，他说：“我们最初的目标是要制造一台连家庭主妇们都愿意购买、使用起来方便快捷、省电节能、安静无噪音的主机……另外我们也相信，相对低廉的售价也是让母亲们满意的一个必要条件。”

宫本茂还透露，他和开发小组为Wii制定的最初方案，是把Wii的售价控制在100美元左右，但后来由于增加了NAND闪存芯片以及其他一些价格昂贵的部件后，Wii的价格才逐渐增长到今天这个地步的。

对于Wii的开发理念，宫本茂再次强调说：“机能不能决定一切，太多机能强大的主机是无法实现共存的，这就如同地球上只有巨大凶暴的恐龙，相互的恶性竞争加速了他们进化的终结。”



levelup 网友评论

评论1 机能方面老任肯定不能跟另两家相提并论，因此选择了一条截然不同的发展路线，无疑也扩大了日后的生存空间，老任的选择是明智的。（by LT3701）

评论2 虽然机能不能决定一切，可是却有不少消费者愿意为机能买单，不然的话我们现在还在玩FC……（by 25楼）



事件 “次世代主机粉碎计划”达成，PS3、Wii相继惨遭毒手！

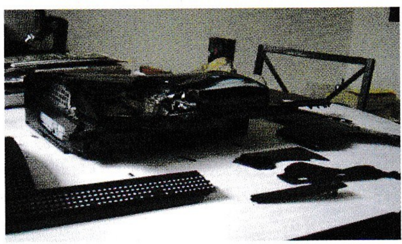
想必有不少玩家还依稀记得，去年11月X360发售时，两名神秘男子在经历55个小时饥寒交迫的排队，最终在Best Buy买到了X360主机后，在店外当众用大锤将崭新的X360主机砸碎的报道。其实这便是“次世代主机粉碎计划”的开端。

随着PS3主机在北美发售，“次世代主机粉碎计划”第二项，“PS3主机粉碎计划”得以顺利实施。这次砸机者同样是选择人群密集的商店外公开实施粉碎计划的，闻风而来的多家媒体记者也纷纷在现场采访拍照。砸机者在店外取出PS3主机，在辛苦排队等候的玩家们面前将崭新的PS3主机摔到地上，再用大铁锤猛击数次，最后又用双脚猛踹，可怜的PS3就这样被结束了生命。

11月19日Wii首发当天，任天堂的新一代主机也没能逃脱被砸的厄运。这次两名砸机者分别打扮成了马里奥和路易的样子，在排队购买到Wii之后，冒着凛冽的寒风当着购机人群的面将Wii用铁锤砸了个粉碎。至此，“三大主机粉碎计划”全部完成。

“粉碎次世代主机计划”是通过在网上募捐购买次世代主机的资金，然后将购买的主机在店内当场砸的粉碎的一项疯狂计划，而举办次项活动的名为smashourstuff的网站也因为从iPod到PS3无所不砸的疯狂破坏举动而在网络上颇有名气。





levelup 网友评论

评论1 再怎么说也是技术的结晶吧！这纯属对劳动果实的亵渎行为！目的就是为了那个什么XXX.com的击率……（by 69楼）

评论2 同样是资本主义国家，你见过日本搞“毁灭计划”吗？这就是所谓的文化差异啊！搞不清他们欧美人都想些什么，也许只是寻求一些生活上的刺激吧？（by 103楼）

硬件 3000玩家助阵Wii北美首发，社长雷吉亲自披挂上阵

美国当地时间11月18日（北京时间11月19日）晚8时许，Wii北美首发及庆祝活动在纽约时代广场的Toys “R” Us游戏店外展开。充足的供货保证，不限量购买、几乎不必担心排队抢购和价格炒作，尽管如此，还是有相当数量的任天堂的忠实玩家聚集到了首发现场排队购机。11月18日上午，排队的人数大约只有100人左右，但到了傍晚，前来参加首发活动并购买Wii主机的玩家迅速增加，到晚上10点左右时已经超过了3000人。

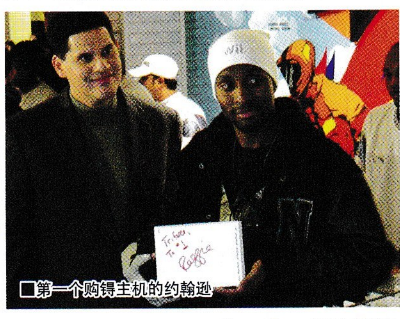
在节奏感十足的音乐声和玩家们的欢呼声中，任天堂美国分社社长雷吉走上了讲台，开始了他风格独特的演讲，他的到来使现场的气氛更加热烈。首发活动现场设置了多台Wii试玩体验机，玩家们可以在这里体验《Wii Sports》和《激情卡车》两款Wii游戏，等待的同时自娱自乐。

在这期间，雷吉在现场接受了媒体记者的采访，并与玩家们亲切交谈，甚至来到人群中与他们一起玩起了Wii游戏。玩家们也争先恐后想一睹这位颇具个性和亲和力的任天堂高层的风采，现场气氛一度十分高涨。

午夜十分，已经在店外熬了通宵的玩家此时虽已身心疲惫，但内心的喜悦还是让他们个个笑容灿烂，因为Wii主机的发售活动终于要开始了。约翰逊是任天堂的忠实支持者，也是首发当天排在队伍最前面的玩家，他也因此有幸成为了Wii北美首发购得Wii主机的第一人。而在店内接待约翰逊的也并非一般店员，而是社长雷吉本人。至此，任天堂Wii北美首发正式开始，而这一时刻的到来也标志着三大次世代主机均以上市，次世代主机大战的序幕正式拉开。

任天堂的北美首发无疑是成功的，尽管前来参加活动并购买主机的玩家很多，店方无法提供足够数量的腕带（作用类似于认购券），但向前来购机的玩家保证，即使是没有拿到腕带也可以购买主机。用任天堂官方的话说就是：我们有100万台Wii主机作为首发坚强的后盾支持。


雷吉社长与玩家同乐



第一个购得主机的约翰逊

levelup 网友评论

评论1 为何电子消费品行业出生的索尼供应链管理如此之差，还比不上老任。白白丧失首发的大好销售良机！（by winter）

评论2 首发排队购买PS3和购买Wii的人群中都有那些不能被称为普遍意义上“玩家”的人存在，但前者是为了倒卖PS3赚钱，后者在很大程度是由于被Wii的独特乐趣所吸引。（by 10楼）

◇SEGA公司宣布，将邀请日本足球明星三浦知良作为PS2游戏《J联盟 创造职业球会！5》的形象代言人。游戏将于2007年2月1日发售，售价7329日元。

◇据日本读卖新闻报道，预定于12月2日在日本发售的次世代游戏主机Wii的向下兼容软件情况良好，目前约280款NGC游戏已经确定能够正常在Wii上运行。

◇索尼今天正式对外界确认，美国PlayStation官方杂志将在2007年1月号出版后正式停刊，Ziff Davis Game Group（PSM的出版公司）随后也对媒体确认了这一消息，并表示公司今后的发展重点将集中在数字传媒和网络上。与此同时，SCE官方还确认，尽管美国的OPM杂志宣告停刊，但英国和欧洲的PlayStation官方杂志将会继续发行下去，Game Group集团和SCEE官方都表示将全力支持这本官方杂志今后的发展。

◇据路透社报道，索尼公司于11月15日正式宣布，PS3主机向下兼容软件所出现的问题将会通过网络下载升级补丁来解决。SCEA社长平井一夫在接受路透社的采访时表示：“约200余款PS2游戏与PS3主机的兼容问题将通过固件升级的方式来解决。我们的目标是100%向下兼容全部游戏，我们正在为尽快实现这一目标而努力。”

11月17日 星期五

硬件 PS3首发盛况空前，铁杆玩家免费得主机

◇SCE公司11月17日宣布，原预定于2006年12月14日发售的PS3篮球游戏《NBA 07》将延期至2007年1月11日发售。

◇近日，由于在PS2重制版游戏《宿命传说》中出现了意外的BUG，NBGI官方不得不临时变更发售日，在开发人员的努力下，官方终于再次确认了本作的发售日，最终确定为2006年11月30日，仅延期8天发售，看来传说FANS终于可以长抒一口气了。

11月18日 星期六

事件 PS3首发排队玩家遭遇抢劫

◇X360主机能够更换自定义面板为其带来不少的人气，而PS3似乎也能够更换面板。PS3主机正上方印有标志的那一面可以轻松取下，这使更换其它不同图案成为可能，不过目前官方尚未公开会有PS3用面板发售。

11月19日 星期日

硬件 Wii原价100美元！宫本茂透露Wii最初形态

◇索尼的次世代主机PS3自11月17日在美国发售以来，网络上的拍卖价格却是日益彪升。由于供货数量极为有限，市场需求又不断增长，致使排队待购、高价倒卖等活动猖獗，许多PS3在首发卖出后立刻摇身一变成了拍卖网站上的紧俏商品。登陆美国规模最大的在线拍卖网站eBay，随便浏览一下就能发现，有超过10000台以上的PS3主机正在火热拍卖中。这些PS3的拍卖价格大多集中在2500到5000美元之间不等，且有许多已经成交，其中有一些PS3的成交价格竟然高达15000美元。

事件 “次世代主机粉碎计划”达成，PS3、Wii相继惨遭毒手！

◇任天堂美国分社社长雷吉近日正式对外确认，Wii的虚拟主机游戏下载服务已经开放，玩家们一旦买到主机，就可以立刻登陆官方网站下载自己喜欢的经典游戏。

硬件 3000玩家助阵Wii北美首发，社长雷吉亲自披挂上阵

TEXT BY 风间仁

FINAL FANTASY VI ADVANCE

ファイナルファンタジーVI アドバンス

GBA RPG	最终幻想VI ADVANCE ファイナルファンタジーVI アドバンス	玩家年龄 全
	Square Enix／日版／1人／5040日元／预定2006年11月30日	

魔大战。当这场毁灭一切的战争终结时，“魔法”也随之从这个世界上消失了。1000年后，人类通过铁、火药、蒸汽机械等重新使得世界获得复苏。帝国利用拥有魔导之力的少女蒂娜的力量作为武器，企图支配世界。而偶然之中蒂娜与青年洛克相遇，命运将二人紧密地联结在一起……

1994年4月2日，SFC上的最后一款“《最终幻想》系列”作品《最终幻想VI》问世，本作以在当时无与伦比的精美画面、精彩的游戏音乐、跌宕起伏的故事、快速而且优异的战斗系统等获得了玩家的一致赞扬，直至现在有些老玩家仍旧认为《最终幻想VI》是整个系列的巅峰之作。作为Square Enix公司“《最终幻想》掌机完全移植计划”最后一部作品的《最终幻想VI ADVANCE》依旧将会在原作的基础上增加诸多新要素，目前官方所公开两大新增要素是追加迷宫“龙穴”和三大新魔石。



人物介绍

蒂娜 布兰福德 TINA BRANFORD

职业：魔道战士
性别：女
年龄：18岁
身高：160cm
体重：48kg
特殊能力：变身

拥有神秘气质的少女，人与幻兽结合的半兽人。最初拥有“魔法”指令，游戏后期还可以获得释放潜在能力变身为幻兽的“变身”指令。

洛克 考尔 LOCK COLE

职业：财宝猎人
性别：男
年龄：25岁
身高：175cm
体重：67kg
特殊能力：偷盗

自称是隶属于反帝国组织“里塔纳”的财宝猎人，为了寻找某一传说中的宝藏而四处旅行。虽然他能够从敌人那里偷得道具，但是十分讨厌别人称他为小偷。

刻瑞斯 谢尔 CERES CHERE

职业：魔法骑士
性别：女
年龄：18岁
身高：172cm
体重：58kg
特殊能力：魔封剑

拥有冷静头脑的帝国女将军，人称常胜将军。年幼时体内被人为的植入了魔力。由于对于帝国的政策持有疑问而反目，被洛克救出后投身反帝国组织“里塔纳”，而与洛克的接触也使她的性格发生了很大改变。

西捷亚 贾比雅尼 SETZER GABBIANI

职业：赌徒
性别：男
年龄：27岁
身高：175cm
体重：62kg
特殊能力：老虎机

不所属于帝国也不所属于“里塔纳”的自由的赌徒。他拥有世界上惟一的一台飞空艇黑杰克号，艇内设有专供赌博使用的娱乐场。

莫古 MOG

可以使用人类语言的莫古利族的勇士，在纳尔修碳坑中与同伴们一起生活，十分喜欢唱歌和跳舞。原本不喜欢与人争斗，在一次战斗中觉悟后成为了勇敢的战士。

职业：莫古利
性别：男
年龄：11岁
身高：122cm
体重：43kg
特殊能力：跳舞

游戏的两大特点

谁是主人公？

《最终幻想VI》相比其他系列作品最独特的地方就是所有的登场角色都是主人公，随着游戏的进行玩家将逐一体验围绕每一个登场角色所发生的故事，在没有初期作为主要人物登场的蒂娜、洛克的情况下，游戏依然能够通关。而从故事的主干"人与幻兽"来看，出现在片头、片尾动画、以及标题图中的女角色蒂娜算是本作的第一主人公。



▲蒂娜是"《最终幻想》系列"的第一位女主人公。



▶不同的登场人物有着不同的遭遇，而他们的命运又相互交织在一起。

创新的游戏系统

《最终幻想VI》由于游戏发生在失去了魔法而机械文明高度发达的舞台中，因此游戏的系统也与之前系列作品有很大的不同。虽然魔法是部分角色在初期便拥有的技能，但获得新魔法的基本途径是通过装备魔石在不断的战斗后习得。另外，装备魔石的角色可以在战斗中召唤一次召唤兽。系列一大特色的ATB系统也依然健在，而"夹击"、"侧面攻击"等阵形的增加使游戏的战略性大幅提高。



▲游戏初期蒂娜乘坐魔导装甲进行战斗。

◀召唤兽的威力是无与伦比的。

新要素1 追加迷宫"龙穴"

作为GBA移植版的"《最终幻想》系列"作品基本上都追加了新的迷宫，本作当然也不例外，本作中所追加的是存在于世界某个角落、栖息着无数龙族怪兽的迷宫"龙穴"。玩家需要将角色们分成三组，在充满各种机关的洞窟中冒险。







▲洞穴里遍布着强力的龙族怪物，玩家必须小心的应付每场战斗。

◀逐一将传说中的8头巨龙击败并解放结界，才能不断地向龙穴的最深处探索。





等待在迷宫最深处的究竟是……

▲▶进入迷宫后队伍将分为三组各自突破机关，而在洞窟最深处等待着他们的将是被称为"皇帝"的最强的龙。

新要素2 新魔石登场

在《最终幻想VI》中装备幻兽死去时所留下的魔石后可以召唤幻兽并学会隐藏在魔石中的魔法。而《最终幻想VI ADVANCE》中魔石的种类将大幅增加，之前原作中未出现过的新召唤兽也将粉墨登场。

利维亚桑

在"《最终幻想》系列"中频繁出现的水之召唤兽利维亚桑将在本作中作为新召唤兽登场，原作中并没有出现的它将帮助主人公们扫清前进的障碍。召唤利维亚桑后会对敌人全体进行水属性攻击。



◀世界崩坏后，主人公们航行在海上时突然被什么吸入海底。



▲击败利维亚桑后它化为魔石，装备魔石便可以召唤利维亚桑。



◀利维亚桑出现，一场恶战在所难免。

强力的全体攻击"大海啸"



▶虽然会大量消耗MP，但其威力也是惊人的，在与强敌战斗时它将是制胜的法宝。

基尔嘉梅什

在《最终幻想V》中屡次出现并阻挠主人公前进的强敌基尔嘉梅什将作为召唤兽出现。本作中他也将挥舞着假圣剑"Excalibur"进行战斗吗？





仙人掌



"《最终幻想》系列"中的可爱又弱小的怪物仙人掌也将会作为召唤兽登场，召唤时它将使用"针千本"等多彩的招式进行攻击。





▲▶召唤仙人掌时偶尔会出现巨大的"巨仙人掌"出现，强力的"针万本"会将任何敌人在瞬间消灭。



《勇者斗恶龙》最新作的类型是体感RPG！

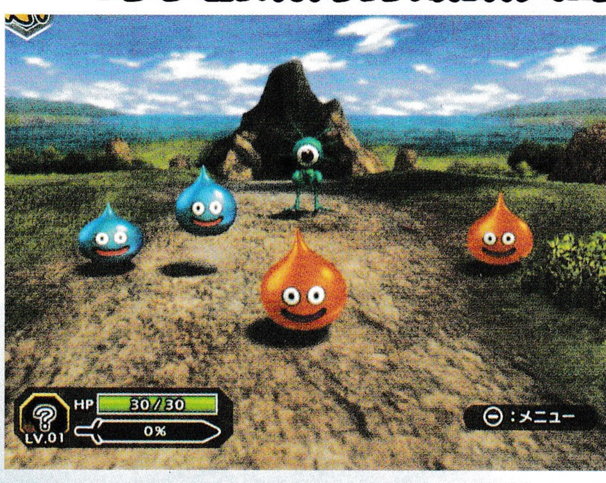


TEXT BY XUN

手中的Wii遥控器手柄将成为传说中的神剑！只要挥动手柄就可以打败画面上的敌人。与之前推出的另类游戏机《剑神 勇者斗恶龙》相同，此类型的游戏被命名为“体感RPG”。本作的舞台是阿尔索德王国，那里拥有一座很高的高塔，这也许就是在副标题中提到的“镜之塔”。玩家作为一名勇者，手里拿着Wii遥控手柄，用咒文和必杀技来击败怪物去保护王国的和平。

Wii A·RPG	勇者斗恶龙 神剑 假面女王和镜之塔 ドラゴンクエストソード 仮面の女王と鏡の塔 Square Enix／日版／1人／售价未定／预定2007年春	玩家年龄 全

Wii的手柄成为打败敌人的剑



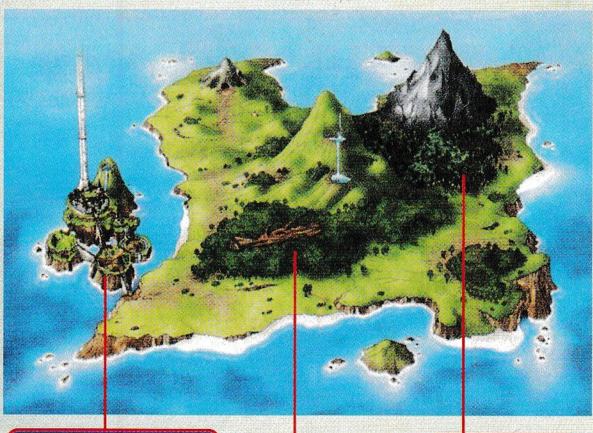


◀挥动Wii的遥控器手柄，打败画面上的敌人。

《勇者斗恶龙》和Wii遥控手柄开创全新的RPG世界！让你体验最强的RPG！

成为本作冒险舞台的新大陆 阿尔索德王国

阿尔索德王国在本作中是玩家作为勇者进行冒险的出发地。在这座小岛上可以看到雄伟的阿尔索德王国、一望无际的绿色草原、神秘的森林以及凶险的山崖。为了保护居民们的安全，玩家在这里要打败给居民带来危害的众多怪物们。



和以往的“《DQ》系列”一样，在城镇里可以收集各种给冒险带来帮助的情报，还可以购买各种道具和强力的装备。从地图上来看，小岛上只有一座城镇，看来每完成一段冒险就要回到城镇收集情报、购买道具，做好下一次冒险的准备。



▶位于阿尔索德王国中间的高塔，难道这座高塔就是在游戏副标题中提到的“镜之塔”吗？



在城镇里收集情报、购入各种道具和装备

登场的都是非常熟悉的怪物！
用Wii遥控手柄去消灭敌人！

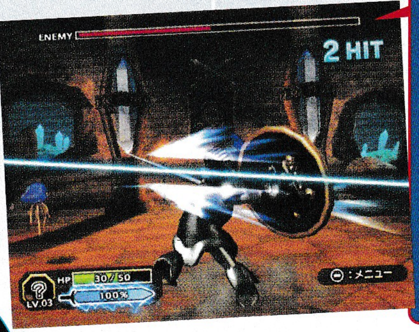
游戏中怪物们动作非常丰富多彩，可以亲自体感充满动作性的战斗。可以预测敌人的攻击动作来进行防御，掌握好敌人的破绽进行攻击等动作，战斗始终都非常刺激。可以充分活用Wii遥控器手柄的特征，可以完美地再现横斩、竖斩以及斜斩等各种攻击方式。由于Wii遥控器手柄的感应程度非常好，所以不需要大幅度的动作，只要小小一动就能实现攻击敌人，这下终于能实现"真正"当勇者的梦想了！



横斩！竖斩！自由自在！

彷徨铠甲

战斗中敌人会请求增援！



玩过"《DQ》系列"的人都有体会，战士系的彷徨铠甲在战斗中会呼唤荷伊米史莱姆，让它给自己回复HP，由于彷徨铠甲的防御力高，而且荷伊米史莱姆不断地给它回复HP，所以是一个非常难缠的组合。在本作里依然存在呼唤同伴的系统，大部分情况下对玩家来说这是一个提高战斗难度的要素，而有些玩家则能够利用这个系统在一次战斗中获得更多的经验值。

利用连续技去打败敌人！

最基本的攻击是斩，利用横、竖、斜斩来进行攻击。上下左右，无论是从什么方向，只要轻轻地挥动遥控器手柄就能给敌人造成伤害。在画面的右上方可以看到"2HIT"字样，看来战斗中还可以使用连续技。

利用盾牌来格档敌人的攻击！

在战斗中除了玩家的攻击，敌人也会拼命地进行反击。虽然说攻击是最好的防御，但随着强力敌人的出现，玩家有必要用盾牌来防御敌人的攻击。或者遇到全新的敌人时先防御，试探一下对方的攻击规律，看准敌人的破绽再展开攻击！



小箭手

◀小箭手向画面左上方向射箭，玩家必须把盾牌指向对方射箭的位置，要不然会被射中。

移动盾牌来挡住敌人的攻击！

咒文攻击

在"《DQ》系列"中咒文是一种非常重要的要素。除了攻击咒文以外还有其他各种各样的咒文会给玩家带来很大的帮助。而本次公开的图片中有一张像是攻击咒文的图片，如果在战斗中遇到物理防御很高的敌人就使用攻击咒文来进攻。咒文是利用手柄的快捷键来使用，还是在画面右下角的菜单画面上使用呢？

同时攻击群体敌人！

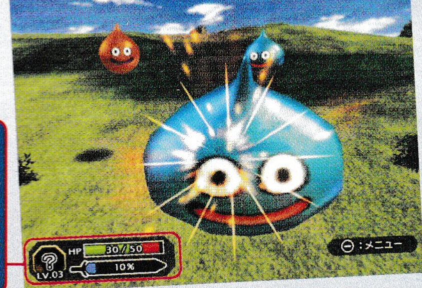




小蝙蝠

◀青色的火焰在空中浮游，命中了敌方的小蝙蝠。而我们从画面上可以看到前列的小蝙蝠也似乎被火焰命中。是不是可以用遥控器手柄来控制火焰呢？

史莱姆



玩家状态槽

画面左下方会显示HP、等级等状态的槽。通过这里玩家当前的一切状态都一目了然，最下面的剑形态的槽可能是显示MP或者剑技的槽。

堀井雄二 鸟山明 杉山光一
《DQ》三大制作人一同参与！

可能有不少玩家都认为本作只不过是一款外传类的作品，这其实是大错特错的！因为"《DQ》系列"的三大工匠堀井雄二（系列总指挥）、鸟山明（负责原画）、杉山光一（音乐制作人）都参与了本作的开发。另外，音乐方面由松前真奈美（代表作《洛克人》等）负责，企划是由山名学率领的"Genius Sonority"（代表作《口袋妖怪竞技场》）担当。最后，曾经推出多款著名ACT、STG游戏的"Eighting"也参与了本作的制作。

另一款体感RPG
《剑神 勇者斗恶龙 复生的传说之剑》

● SQUARE ENIX
● 2003年9月19日发售 7329日元

"《勇者斗恶龙》系列"的体感RPG除了即将登场的本作以外，之前还推出过一款作品，那就是2003年发售的《剑神 勇者斗恶龙 复生的传说之剑》。本作并不是给某一台主机推出的软件，而是直接连接在电视上就可以玩的一种游戏机，但是操作方式和本作非常相似，只要面对电视画面挥剑就可以击败敌人。剧情是沿用了初代的《勇者斗恶龙》，讲述了从主人公打败龙王到救出劳拉公主的故事。Wii版的本作是体感RPG的最新作，以进一步进化的形态与玩家见面！



TEXT BY 风间仁

乍一看本作让人感觉就像是《如龙》的翻版，同样是发生在繁华的不眠街道、同样是一个孤独的男人、同样是以暴制暴，但是正相反的是本作的主人公是一名倔强的热血刑警。越是繁华越是人多的地方，往往犯罪也就越猖獗，新宿就是这么一个地方，小到醉酒打架、大到蓄意谋杀，刑事案件接踵不断。作为“新宿之狼”的你，目的就是解决这些治安事件，保护这片繁华的街道。

新宿の狼

PS2 A·AVG	新宿之狼 新宿の狼	玩家年龄 未定
	Capcom／日版／1人／售价未定／预定2007年春	

主人公 孤狼刑警 三上英二

“我就是法！”

总是喜欢独自办案的刑警，虽然他的办案能力获得一致的认可，但是其孤傲的性格和以暴制暴的办案方式也备受冷眼。现年已经37岁的他依旧像年轻时一样血气方刚、嫉恶如仇。在5年前的一次意外中英二痛失爱子，妻子则认为儿子大介的死完全是由于英二“树敌”的结果，并从此与英二分居。但这不仅没有使他消沉，反而更加激发了他对犯罪的痛恨。“我就是法，有意见吗！”常把这句话挂在嘴边的英二拼命的在新宿的街头捉拿罪犯，而也因此得到了“新宿之狼”的绰号。

不眠街道 新宿

最繁华的地区也是龙蛇混杂、犯罪频发的地区，游戏中的新宿是完全参照现实中的新宿进行制作，街道的布局、标志性建筑、店铺完全与现实相同，而且随着时间的改变，周围的景色、人们的活动也会发生改变，玩家就仿佛真的奔走在新宿的街头。



▶华灯初上，随着夜色的降临新宿也变得骚动不安。

追凶 办案过程

作为一名刑警要时刻保持清醒的头脑和洞悉真相的敏锐感觉，当有案件发生时警署的资料库将会保存相关资料，而在第一时间读取这些资料后便可以开始追查案件了。



▲杀人案发生，第一时间前往现场进行勘察。



▲随后就是调查取证，寻找案件的目击者。



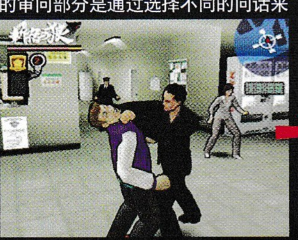
▲对于不愿意合作的人就需要出示证件来强制调查。



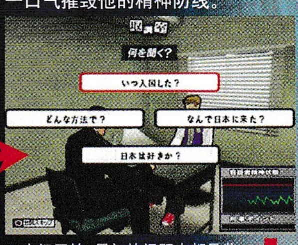
▲在经过详细的调查后将疑犯捉拿归案。

审问 软硬兼施

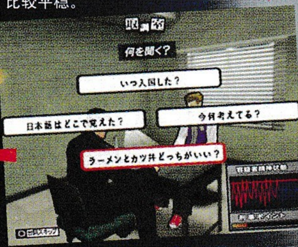
对于警察来说审问犯人算是家常便饭了，对于形形色色的疑犯，一味的强硬逼供或许对于一些人不会起作用，这就需要通过察言观色加以软硬兼施逐渐地令其吐露真相。游戏中的审问部分是通过选择不同的问话来进行，从单刀直入到旁敲侧击，选择不同的问题得到的结果也就大不相同。而画面右下方显示出疑犯目前的精神状态，必须抓住疑犯内心的弱点一口气摧毁他的精神防线。



▲在警署内调查偷渡案件时疑犯企图逃跑，这当然要给他点颜色瞧瞧。



▲审问开始，最初的问题也都是些最基本的问题，此时疑犯的心态也比较平稳。



▲随着审问的进行，疑犯开始变得浮躁不安，这也是获得情报的关键时刻。



▲通过一些同情的话语使疑犯触景生情，心理防线也就彻底的崩溃了。



恐惧 /F.E.A.R.

□厂商：Vivendi Day 1 Studios、Monolith □机种：PS3 □类型：FPS □发售日：2007年2月6日

Vivendi Games公司公开了次世代FPS游戏《恐惧》的PS3版大量新游戏画面，本作将于2007年2月6日与玩家见面。

《F.E.A.R.》在2005年公布之初是作为一款由Monolith Productions公司开发的PC游戏亮相的。本作的家用机版使用的是和PC版同样的引擎，担当开发工作的是曾经制作过《机甲先锋》的Day 1公司，该公司除了负责游戏的X360版的开发以外，还另外从LucasArts那里接手了一项游戏开发工作。

《恐惧》描写由具有超能力的队员组成的特属部队"F.E.A.R.(First Encounter Assault and Recon)"所遭遇的离奇事件。游戏的舞台是被武装恐怖分子所占领的航空宇宙产业公司大楼，奉命前往进行调查的快速反应突击部队FEAR全体队员都遭遇了令人匪夷所思的袭击后惨死，惟一的幸存者是刚刚加入FEAR不久的一名新兵，他就是本作的主人公。在经历了瞬间失去所有同伴的悲惨遭遇后，我们的主人公要想逃出生天并揭开事件的真相就只能依靠自己的力量。整个游戏的过程都围绕着一名神秘的红衣女孩阿尔玛展开，玩家在游戏中要不断追寻她的踪影，最终通过自己的探索来逐步了解整个神秘事件背后所掩盖的真相。

游戏的一大特色就是恐怖，本作的开发人员特别喜欢日本的恐怖电影(尤其是《午夜凶铃》系列)，因此在游戏中可以看到大量的与之类似的恐怖要素，所以被不少PC玩家评价为"最恐怖的FPS游戏"。













帕拉贝伦 / Parabellum

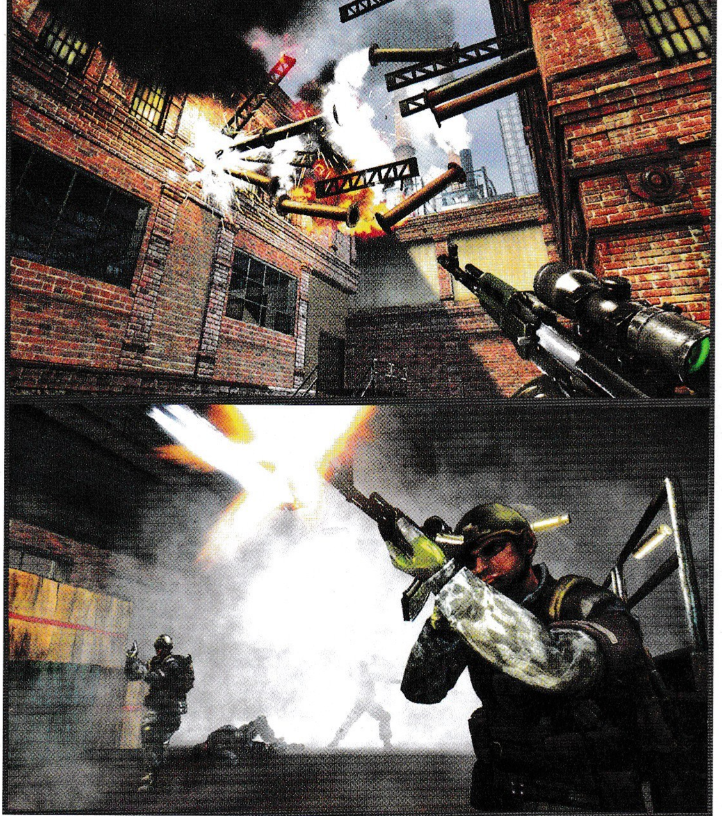
□厂商：ACONY □机种：PS3/X360 □类型：FPS □发售日：未定

由德国游戏开发商Acony Games制作的次世代战术FPS游戏《帕拉贝伦》是一款以反恐战争为主题的射击游戏，这款游戏将使用先进的"虚幻3引擎"进行开发，而之所以称这款游戏为战术FPS游戏，是因为它将比以往的同类游戏更加强调战术配合的重要性。

《帕拉贝伦》将把玩家带入到面临核武器危机的美国东海岸大城市纽约中，著名的恐怖组织"黑色11月"以全纽约市的无辜市民为人质，企图利用手中掌握的威力巨大的核武器来威胁政府。他们以人质为筹码要挟美国政府从中东地区撤兵，如果局势在10天内没有变化，那么恐怖分子将会引爆核弹将城市夷为平地。根据情报部门的消息，核弹可能被隐藏在了纽约室中的某个地方，面对如此严峻的局面，玩家率领的反恐小分队将如何拯救城市和市民的命运呢？一切都要由玩家自己去决定。

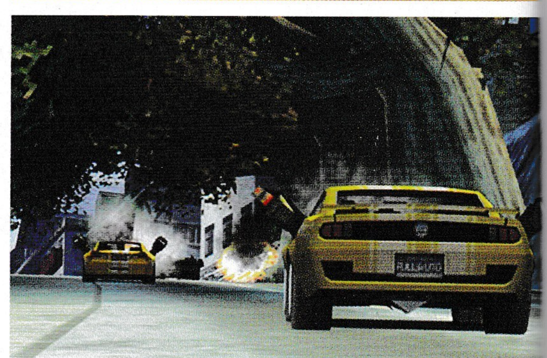
据开发小组成员介绍，游戏使用了先进的"虚幻"图像引擎进行开发，背景中几乎所有的物体都可以与玩家发生充分的互动，带来前所未有的真实感。游戏在操作上与《反恐精英》相似，但在画面上《帕拉贝伦》则更胜一筹。

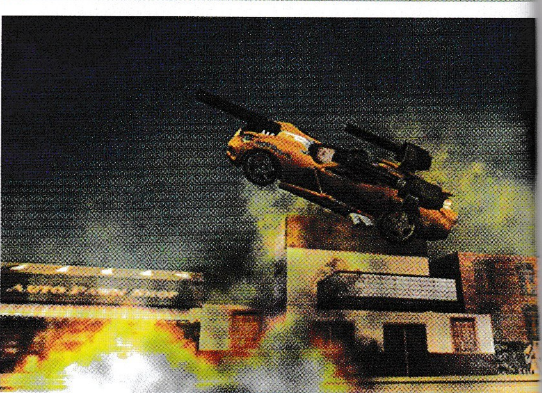
"帕拉贝伦"一词来源于拉丁语，本是德国著名枪械生产公司的名字，该公司生产的帕拉贝伦M1908型手枪（通称为鲁格手枪）在第二次世界大战期间闻名于世，而帕拉贝伦也逐渐成为了与枪械密不可分的代名词。











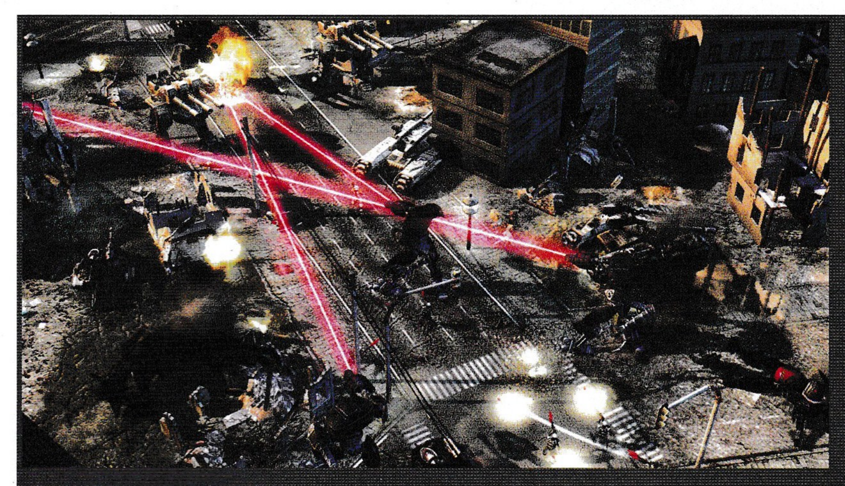
全能赛车2：火线追击
Full Auto 2: Battlelines

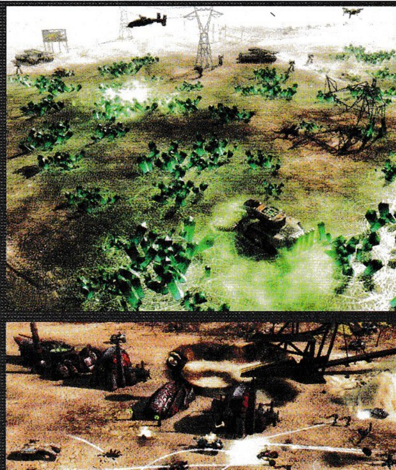
□厂商：SEGA □机种：PSP □类型：RAC □发售日：2007年春

世嘉公司的《全能赛车 火线追击》是于今年E3期间正式发表的，最初官方只确认了PS3这一个对应平台，这在当初曾引起了不少人的猜测。不过世嘉近日正式公布，本作在登陆次世代主机PS3的同时还将推出PSP掌机版。

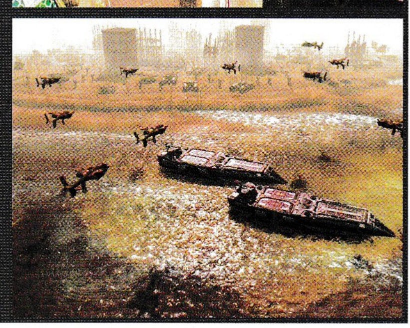
根据游戏官方网站的介绍，本作目前正由加拿大的Deep Fried Entertainment公司开发，预定将在2007年春季与玩家见面。与游戏的PS3版一样，PSP版的《全能赛车2》同样是以操纵赛车进行爽快战斗和破坏为主题的一款游戏。

PSP版共设置了多达56个的单机游戏关卡，而在游戏的多人模式中，同样还安排了丰富多彩的多人游戏关卡以供选择。









命令与征服3 资源争霸战
Command & Conquer 3: Tiberium Wars

□厂商：EA □机种：X360 □类型：RTS □发售日：2007年预定

早在今年7月，EA公司就在X360平台上推出了即时战略游戏《指环王 中土战争2》。尽管有许多人对使用手柄指挥千军万马的游戏方式能否为玩家所接受而感到怀疑，但这款游戏在两个月内卖出了15万份，销量差不多是游戏PC版的一半还多，事实证明RTS游戏在家用机市场同样有发展的空间。

现在EA公司再接再厉，宣布曾经在PC平台掀起即时战略热潮的人气作品"《命令与征服》系列"的次世代最新作《命令与征服3：资源争霸战》将登陆X360。

前不久，EA曾经公开了本作的PC版的相关情报。根据官方公开的消息，本作的故事背景被设定在2047年，也就是《命令与征服：叛逆者》的故事发生数年以后。剧情的中心依旧围绕着由外星降临地球的神秘资源Tiberium的争夺而展开，冲突将在维护和平与正义的全球防御联盟（简称GDI）和邪恶贪婪的军事团体诺德兄弟会之间爆发，而玩家要在两大阵营之中作出自己的选择。

GDI为了终止由Tiberium所引发的无休止的战争，决心阻止这种如病毒一样的矿产在全球泛滥，而依靠Tiberium谋取暴力的诺德兄弟会为了保护自己的切身利益，再次挡在了GDI的面前，一场旷日持久的资源争霸战一触即发。虽然有消息表明，游戏中很可能会出现另外一个神秘的军事团体，但到目前为止EA也未对此消息予以证实。

本作是以"《命令与征服》系列"作品主线剧情为延伸的正统续作，力图为玩家展示一个被战争阴云所笼罩的近未来世界的风貌，也因此能够在最大程度上满足系列爱好者对游戏的要求。此外，与游戏的PC版一样，X360版的《命令与征服3》也对应多人联机对战功能，而通过连接到Xbox Live，玩家还可以下载关于本作的更多资料和更新，进一步增加了游戏的可玩性。

值得一提的是，为本作配音的演员阵容也很强大，包括曾经为《分裂细胞》担任配音的Michael Ironside、为《星球大战 帝国反击战》献声的Billy Dee Williams和为《太空堡垒》配音的Tricia Helfer等人，喜欢欧美风格配音的玩家不妨关注一下。

冲破火网：黑鹰
After Burner: Black Falcon

□厂商：SEGA/Planet Moon Studio □机种：PSP □类型：STG □发售日：2007年春



世嘉公司经典的《冲破火网》系列自1985年起在街机平台推出后，就凭借其出色的光影效果和震撼的游戏体验赢得了广大玩家的欢迎。虽然本作是一款空战模拟游戏，但却有着如同《火爆狂飙》一样的刺激和爽快感，没能体会本作街机版和家用机版的玩家现在将有机会随时随地感受空战的乐趣。世嘉近日确认，该系列的最新作将登陆PSP平台。

《冲破火网：黑鹰》预定于2007年春季发售，目前正由世嘉旗下的Planet Moon工作室负责开发，该公司也是《武装与危险》的开发商。游戏对应PSP的无线通信功能，支持最多8人的联机对战和两名玩家参与的协力作战模式。

在游戏的故事中，13架黑鹰战机遭到了恐怖分子的劫持。为了让和平再次回归天空，玩家要扮演王牌飞行员，驾驶着战机将恐怖分子彻底肃清。根据目前公开的消息，游戏中可使用的战斗机包括F-14D雄猫、F-22猛禽和F-15E战鹰三种，每种战机都可以装备不同性能的武器，分别对应对空和对地作战等不同类型的任务。



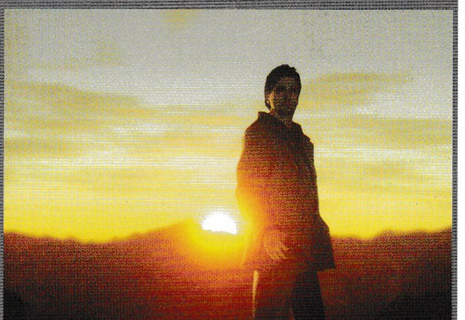
心灵杀手／Alan Wake

□厂商：MS Game Studio/Remedy Entertainment □机种：X360 □类型：ACT □发售日：未定

预定登陆X360和PC平台的心理恐怖游戏《心灵杀手》自从今年E3上公布了一段影像后就销声匿迹了，在《生化危机》、《寂静岭》等恐怖游戏大作当道的当今，这款全新的游戏作品又将如何诠释恐怖这一主题呢？近日官方公布了有关游戏的一些详细信息和游戏图片，让我们一起先睹为快。

《心灵杀手》讲述了一个离奇且充满惊悚的故事，游戏的男主角Alan Wake是一名小有名气的恐怖小说作家，但他写作的全部灵感都来自于他的未婚妻。然而随着Wake的妻子神秘失踪，他不仅写作灵感完全丧失，甚至患上了严重的失眠证。

为了医治失眠，Wake来到了华盛顿洲一个名为Pride Falls的小镇，在那里的睡眠康复诊所治疗失眠。经过治疗，Wake的失眠症被治好了，然而失踪未婚妻的幽灵的出现却彻底改变了他的生活。从此，一个黑暗扭曲的噩梦开始在Wake的现实生活中出现，从恐怖的生物到神秘的蒙面人，各种灵异事件开始在他眼前不断涌现。究竟是这个世界变得疯狂了，还是Wake自己疯了呢？游戏将为我们解释一切……



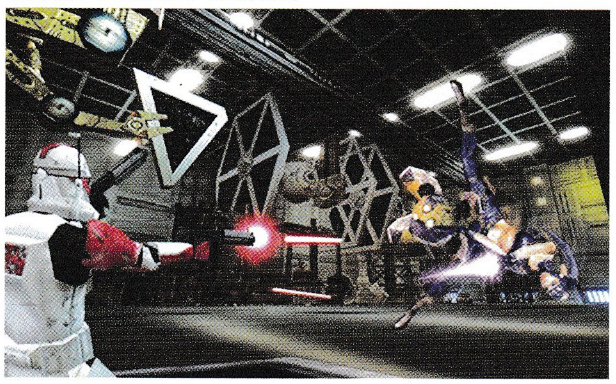
由Remedy Entertainment公司开发，微软游戏工作室发行的《心灵杀手》将允许玩家在完全开放的场景中自由探险，而它那如心理惊悚片一般神秘莫测的故事情节也将带给我们与众不同的恐怖游戏体验。

星球大战 致命联盟
star wars lethal alliance

□厂商：育碧 □机种：PSP/NDS □类型：ACT □发售日：2006年12月

育碧公司的《星球大战 致命联盟》是一款针对掌机PSP和NDS开发的动作冒险游戏，游戏由育碧最具实力的蒙特丽尔工作室负责开发，预计将在今年12月推出。本作也是育碧与LucasArts经历长期合作后开发的掌机平台“《星战》系列”最新作。

本作是首款专门为PSP和NDS掌机设计的“《星战》系列”游戏。游戏的故事背景被设定在《西斯的复仇》和第四部《新的希望》两部作品的时代之间，故事将以叛军联盟旗下的雇佣兵Twi'lek Rianna Saren和她的护卫droid Zeeo为中心展开。二人必须协同作战，潜入帝国的中枢，而玩家的最终目标就是要揭开帝国最致命的秘密——死星。



自由狂奔／Free Running

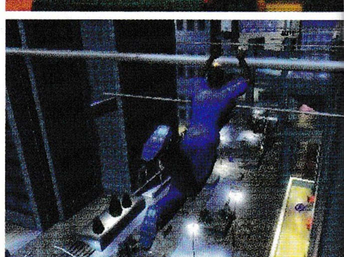
□厂商：Eidos □机种：PSP □类型：ACT □发售日：2007年预定

在游戏中，你将会控制人物在钢筋水泥丛林中的障碍物之间进行难以想象的流畅的奔跑、跨越、跳跃或攀爬。游戏现在正由法国的Sebastien Foucan和英国的Urban Freeflow进行联合开发。

在游戏中将充分利用繁华的市区的屋顶、墙壁和拱门等建筑物来回穿越整个城市。在各种城市上空进行杂耍和障碍赛跑。可以在空中作出诸如蝴蝶转身、360度踢墙跳跃等独一无二的绝技并展现各种特殊的动作，可以自定义你的人物并解开各种图纹、图案阴影和音乐、新的动作等。游戏中拥有多彩的游戏模式可供选择，其中包括自由模式、定向模式、竞速模式和追逐模式等10多种单人游戏的方式。游戏支持与朋友通过Wi-Fi连接进行多种多样的令人愉悦的竞赛。

FREE-RUNNING可译为“暴走”，但不是我们原来所说的“暴走”的意思。这是由四名英国杂技运动员新近发明的极限运动——从一个广场跑到另一个广场，一路翻滚，途中的任何一个东西都可能是他们表演的舞台。碰到电线杆，那就来个手握杆全身横立；遇到座椅、横杆，绝不绕道或者跨过，而是用前滚翻后滚翻解决；即使面对高墙，也要像武林高手那样三两步登踏上去，飞檐走壁而过……

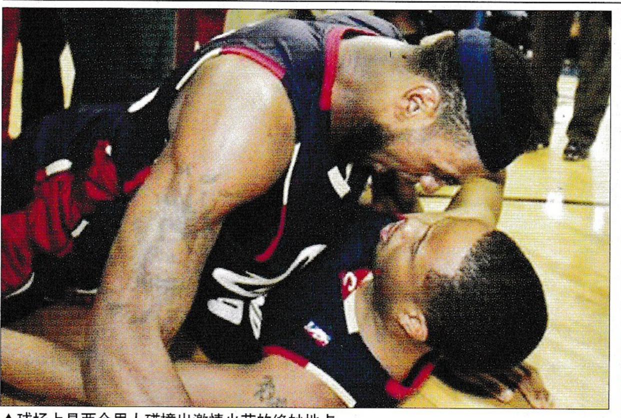




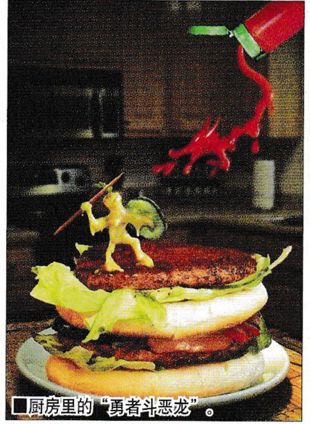


全民大图鉴

这期继续由兰姆主持"全民大图鉴"。游戏的目的是带给人欢乐，在这点上和"全民大图鉴"所要达到的目的是一样的。而且这里所能看到的图象绝对要比次世代的Cpu—Cell所演算出来的任何画面来得真实且贴近生活。



▲球场上是两个男人碰撞出激情火花的绝妙地点。



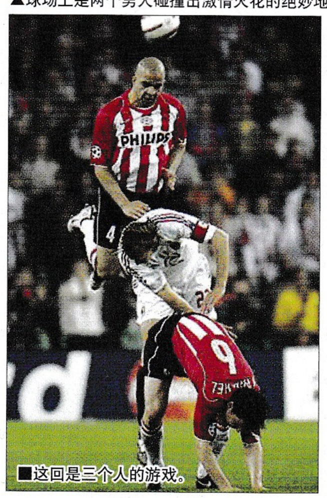
■厨房里的"勇者斗恶龙"。



■子曾经曰过："锁是用来防君子的"，所以样的车锁就足够了。



■《高达》中的铁球，其实只是个桔子。



■这回是三个人的游戏。

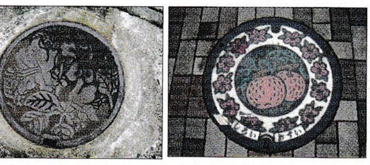


▲形神兼备的"囧"字，念作"jiong"。

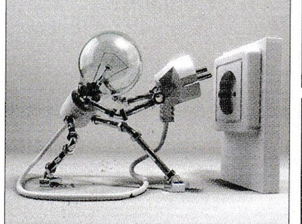


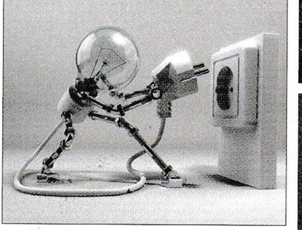
■事先说好，这些井盖，只许看，不许带回家。

▲这俩孩子真会玩。





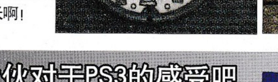




▲惊恐的瞬间，原来足球这么可怕？

▲小心翼翼的把插头插上。呼，好紧张啊！

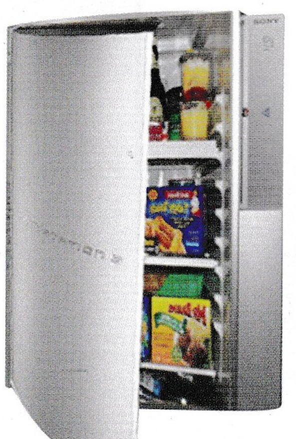


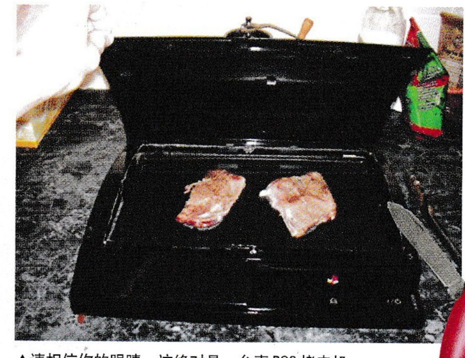






PS3已经发售了，让我们再来回顾一下2年前大伙对于PS3的感受吧。





▲请相信你的眼睛，这绝对是一台真PS3烤肉机。

◀冰箱版PS3。



▲香蕉版PS3手柄。

◀瑞士军刀版PS3手柄，可惜手柄也变回老样子了。



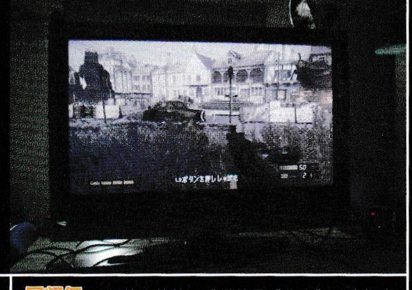
零距离，第一次的PS3


PS3体积太大了。

乱舞 PS3很酷，外表如黑水晶般不断散发着自己的魅力。PS3很安静，即使夜深人静，也依然静静地矗立在那。PS3很赶，首先是系统不完善，首发机器频繁更新系统，PSP上已经解决的技术问题居然在PS3上重复出现；其次是首发游戏不仅少，而且问题多。或许是X360已经将次世代画面的新鲜感剥离殆尽，PS3并没有给我带来心里上的震撼。

试玩感想

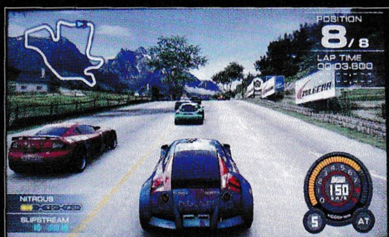
抵抗 灭绝人类：这是款FPS游戏，画面跟不上《战争机器》的脚步，气氛没有达到《使命召唤》的高度，是的，这是一款普通得不能再普通的FPS游戏。



Hikaru 玩过机器之后，仔细研究了一下性能表，问了两个硬件从业人士，一致得出的结论是：PS3的Cell和RSX略微占优，但X360的多核心架构和开发工具也不是吃素的，未来实际游戏表现不会有天壤之别（尤其在中档电视上显示时），可以算是门槛相若。X360获日系厂商支持少，但发售早了整整一年，如今已经有600万的出货量；PS3未来游戏阵容肯定很强，但发售晚而且价格高，在软件盛世到来之前给X360留下不少机会，两家竞争还很有看头。Wii应该是打算发展新的玩家群体（注重新奇体验和游戏趣味性的一类玩家），任天堂不再跟索尼和微软打技术牌了，扬己之长，取敌之短。我们虽然暂时不能从正规渠道玩到三家的主机，但坐山观虎斗也挺有意思。这是我玩了几十分钟PS3之后的想法。

九段音速 本人差不多是编辑部最后一个去瞻仰PS3的人（主要是个矮人多怕看不到），亲眼看到主机时周围已经是空无一人，因此我也得以趁人不备把这台备受追捧的次世代主机仔细端详了一番。直观感觉是个头没有想象中那么夸张（可能是因为周围比较黑），其次是觉得吸入式光驱和温感式启动开关的设计很有意思（以前从来没见过-_-b），系统启动后的画面很有感觉，惟一的缺憾恐怕就是不能设置壁纸，不过相信日后通过升级应该可以解决这一问题。

玛鲁斯 尽管在之前关于PS3的一系列报道中都了解过大部份信息，可在真正触摸到它的时候还是抑制不住心里的激动，PS3，就这么来了！不过要达到那令人满意的显示效果，需要另行购入诸如高端电视机、HDMI线等等设备，又要再多付出一笔呢，哎呀，要是有官方的VGA线就好了。另外没有了震动功能的手柄实在是不习惯，轻的像PS2的仿制手柄一样。在初期软件少的时候，个人倒是蛮期待能通过它把PS游戏下载到到PSP上，来回顾一些经典作品的。

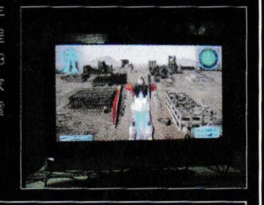


山脊赛车7：画面进一步做到了细化，“遗迹”这一赛道感觉非常棒！SLIPSTREAM系统更增加了比赛的强度，而且网络对战不用另行收费，是首发游戏中我最满意的一款。

试玩感想

风间仁 PS3给人的第一感觉就是“华贵”，我想这是从未用来修饰游戏机的词汇，可以说实机外观的感觉要比图片强数倍。而超强的机能在功能、游戏画面等方面完美体现，当游戏开发者积累了足够的经验后，真正体现PS3机能的游戏将会层出不穷，再加之PS3将来无限的延展性以及成本的缩减，PS3依旧会像PS2、PS一样成为家用游戏主机的霸主。

XUN 从画面而言PS3的确有非常震撼的画面表现能力。而从游戏方面来讲，游戏类型和游戏数量都非常少，还没有到只拿这些游戏来品论PS3游戏表现能力的地步。到了明年游戏成熟到一定程度之后，相信PS3主机会给我们玩家带来从所未有的震撼和感动！



机动战士高达 目标锁定：由于厂商对PS3主机的了解和经验的不足，在本作中可以看出不少缺点和毛病。丢帧是其中最大的问题，希望今后的《高达》作品当中不要出现类似的问题。

试玩感想



雪风 虽然我不是狂热的游戏迷，不过对于PS3还是抱有很强烈的好奇心，特别是对于SONY宣传的画面效果究竟能到达什么程度心里仍然打了一个问号。可是当我摸到了PS3，看到了传说中的画面，却发现一个很奢侈的问题，就是如果没有中高端电视机、没有HDMI线等等配套物品，就完全无法将PS3的精髓之处展现出来。恩，它不是一款游戏机而是一台奢侈家电，就跟等离子彩电一样。

试玩感想

源氏 神威奏乱：个人期待已久的游戏，上手操作后深感不爽，特别是静的动作实在是慢得可以了……这种游戏难道不是要追求爽快的击打感吗？

兰姆 PS3那如镜子般的机身比PSP和NDSL更像指纹采集器。虽然我心里很清楚这《山脊赛车7》画面比X360的《山脊赛车6》好，但从我的肉眼所看到的时时刻刻还是能告诉我，这个画面绝对是即时演算的“游戏画面”。除非你按暂停，然后仔细的去比较才能发现有所区别，否则……。天天玩PSP的人对PS3的XMB系统绝对轻车熟路，不过，这个系统和PSP相比，不能设壁纸、中文字库不完整、没有中文界面，PSP都做到的事情PS3居然没做到，实在不应该。PS3的手柄很轻，在《山脊赛车7》中试了下“六轴”开车，结果稍微一转，车子就360度回旋，这么开车绝对不是一般人所能掌握的技术。

我们眼中的PS3

走进PS3的世界

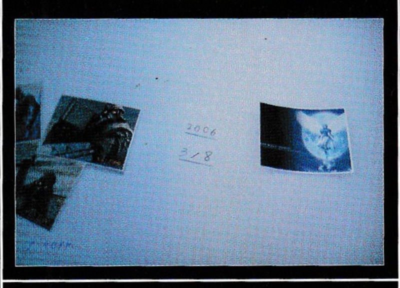


■随着系统的不断升级，XMB的功能扩展潜力将被不断激发。

熟悉的XMB 与PS3造型设计上的时尚豪华相反，打开PS3，迎接我们的是别致的简约。伴随着悠扬的交响乐旋律，屏幕中出现了"Sony Computer Entertainment"字样，紧接着就进入到PS3的系统界面，也就是PSP玩家所熟悉的XMB（Cross Media Bar）。XMB使用的是层级关系的菜单图标，即便是没有使用过PSP的玩家也能轻松上手。现有的XMB功能与先前官方公布的相同，但也有几点遗憾，例如与早期PSP系统版本相同，无法设置桌面背景，不支持中文菜单等。

升级，再升级 与PSP相同，如果想要在PS3上玩到最新款的游戏或享受最新的服务，就不得不对主机系统进行升级。系统的升级不仅可以扩展主机性能，而且可以防止黑客破解。本次首发的PS3系统版本为1.0，如果不升级将意味着首发游戏无法在你的机器上运行，同时PS3主机将无法享受到除升级服务外的其他网络服务，那么你将和我们一样遇到"Internet连接失败"的窘境。PS3的系统升级可以使用游戏光盘中自带的升级程序进行升级，也可以直接在PS3上进行网络下载，但这种方法很慢，最后一种方法与PSP类似，利用电脑将系统升级程序下载到记忆棒的指定目录下，之后将数据传输到PS3上（通过60GB内置的记忆棒插槽或与PSP使用USB数据线连接）进行升级。

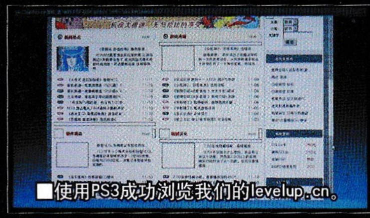
神奇的图片浏览 PS3可以在XMB下浏览各种存储媒体上的图片，其中尤以幻灯片模式中的相簿（PhotoAlbum）模式最为神奇。利用Cell的演算力，所有要预览的图片都会以相片的形式逐个被自然地散落在滚动的桌面上，系统还会根据图片的时间，生成有趣的文字作为注解，看起来感觉很舒服。



差强人意的PS、PS2游戏 PS3运行PS和PS2游戏，必须先在系统中创建一个虚拟记忆卡，不过不要指望游戏画面会得到多大优化，在1920×1080的分辨率下PS和PS2的游戏画面可以用惨不忍睹来形容，但如果是支持480p（如《铁拳5》）或1080i（如《GT赛车4》）的游戏，效果会相对好些。



▲在高清显示下，《潜龙谍影3 食蛇者》的画面锯齿十分明显。


■使用PS3成功浏览我们的levelup.cn。

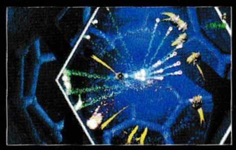
前卫的网络冲浪 一台次世代主机PS3，一台HDTV，在1080p的分辨率下进行网络冲浪，这就是前卫！PS3的上网设置与PSP系统类似，一般情况下可以选择默认的"自动"选项进行快速设置。在系统升级到1.10版本以后，我们的PS3也终于顺利地连接上了网络。上网前必须注册一个副帐号，即网络ID，除了填写大量的个人资料外，还可以选择个性化的头像。PS3提供的网络服务主要包括"PLAYSTATION Store"、网页浏览、网络对战三大部分。

PLAYSTATION Store 众所周知，在PLAYSTATION Store里将提供大量的资源下载，那么就让我们来看看这里面究竟有什么好东西吧？首发当天这里提供的免费下载内容就已经有相当数量了，其中不乏象《山脊赛车7》这样大作的免费试玩下载，比较有意思的是小游戏《细胞保卫战》和《多罗夫大伴》的下载，《细胞保卫战》的体验版是完全免费的，而完全版仅需要840日元，比Xbox Live Arcade游戏要更超值。《多罗夫大伴》则更贴近于PS3的在线新闻咨询，十分有趣。除此之外，这里还提供了大量免费的BD预告片以及游戏宣传片下载，其中包括星爷最新作《功夫》等。与浏览网页相比，下载的速度则要快上许多。

网页浏览器 PS3所使用的网页浏览器与PSP的相似，最明显的改动是将菜单栏移动到画面右侧，并增加了多页面缩略显示功能，显得更加人性化。在高清晰分辨率下，网页的显示效果也相当令人满意，文字非常清晰，虽然网页支持简体中文内码，但还是有不少简体汉字无法显示。值得一提的是，PS3自带的输入系统内置了大量的常用网络域名，还支持联想功能，即使使用手柄输入也不会太麻烦。由于PS3支持USB键盘和鼠标，如果想要获得更好的上网效果，当然还是建议使用键鼠装备。不过使用PS3上网时整体网页浏览速度都不尽人意，但浏览日站的速度要稍快于中文站。

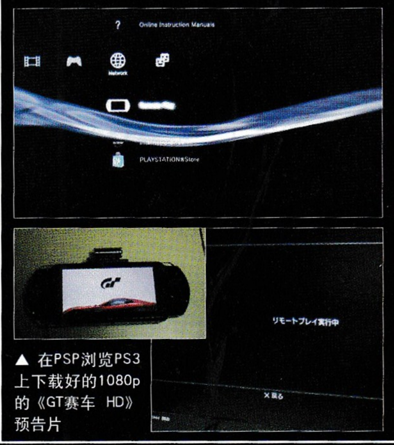


网络对战 与先前SONY官方公开的信息相同，目前SCE第一方PS3游戏的网络对战是完全免费的，虽然第三方游戏厂商可自行决定是否收取费用，但目前如《山脊赛车7》的网络对战也依然是免费的，当然这可能与现阶段PS3的网络服务还未成型有关。



◀《细胞保卫战》是一款集"六轴"感应、休闲趣味于一身的好游戏。

无限的可能，与PSP联动 除了当PSP通过USB数据线与PS3连接时，PS3可以直接浏览PSP上的资源外，我们还可以在PS3的"网络"图标下，找到一个"遥控操作（RemotePlay）"的选项。幸运的是，我们在截稿前官方正式提供了3.0系统升级包，终于目睹到遥控模式的精彩。在遥控模式中，PSP成功地化身成PS3的视频遥控器，除了不能运行游戏外，PS3上其他的娱乐功能（视频、音乐、图片、上网）都可以在PSP上享受。



▲ 在PSP浏览PS3上下载好的1080p的《GT赛车 HD》预告片

完美的视频盛宴 为了体验PS3的视频播放功能，我们首先找来了一张DVD版《大话西游》（修订版）来，实际播放画面十分清晰亮丽，与高端的DVD播放机相当。接着播放下载好的BD预告片《功夫》，画面效果果然令人乍舌，连星爷脸部的胡扎都清晰可见。不错，在PS3上，DVD已经是过去时了。





■在PS3上播放DVD版的《大话西游》和1080p版的《功夫》

时代勾勒的线条

——记忆中的几款经典游戏（续LeveL15）

本次所回顾的是几款笔者心目中经典的RPG在短短二十余年的日式RPG游戏的历史中，诞生了无数的经典，它们风格迥异，各自代表着不同时代的特征。短短的一篇文字，不能细说整个RPG游戏发展的过程，却传递了RPG游戏带给我们的三种不同的感受。过去的经典已成为历史，在此只能感受它们曾经带给我们的感动。

TEXT BY shao(UP TEAM文学组)

『感动，简单』

——FC的游戏简单、朴实，如一块未经琢磨的朴玉。对于现在的人们，重拾旧日经典，更多的是在缅怀逝去的往昔。

魔神英雄传外传

朋友很是激动的对我说，这是一款与众不同的游戏。在地图上走着，你只是一个不起眼的小人儿，画面一闪，镜头一换，立马摇身一变，你就成为了威风凛凛的"大将军"，手持着弯刀和敌人战斗。我很好奇，于是屁颠屁颠地跟着朋友到了他家……

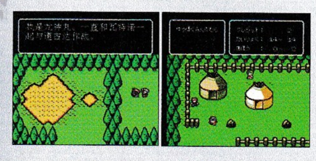
记得那是第一次看到RPG游戏的情景，很是稀松平常。在97年的那个时候，在流行卡带交换的年代，因为一款游戏而结交一个新玩伴，玩上一款新游戏，是常有的事。可这次的好奇，却让我深深的喜欢上了这款当时卡带上印着"创世纪英雄"的A．RPG。

让我们感动的游戏

一款现在看来再平凡不过的游戏，然而在文字类游戏极其匮乏的那个时代，却很有新鲜感，它完完全全的吸引了我和当时所有在场观看的朋友们。

或许是初次接触RPG的关系吧，我把对游戏世界的新奇感带到了游戏外面。于是在一次结伴出游时，当看到黄沙遍地的景象，我指着沙堆对着朋友惊叹游戏中沙漠区域的真实，这样的胡言乱语当然避免不了被朋友泼冷水，以至于在多年后的一天，偶尔和朋友提及此事时，我们还会相视一笑。

那时候的话，确实是胡话了。现在回想起来，几片小而简单的地区构成的世界，不能称得上是世界，无论制作者如何费心伤神，也已经是当时制作水平的极限了。但那时候，这样简陋的世界确确实实的感动了我，黑白电视里面的草原、海岸、沙漠等场景竟似化成了最真实的自然景观，环绕于我身边，直到游戏通关后，我仍对游戏的世界唏嘘不已。而在动作游戏多如牛毛的当时，该游戏的有别于其他游戏的玩法也让我至今仍记忆犹新。



不是《最终幻想》类的回合制RPG，那太枯燥了，对玩惯了动作类型游戏的我是不合口味的。也不是讲究战术运用的《三国志》类策略型游戏，那太劳神了。这是一款A．RPG游戏，采用的是踩地雷式的遇敌方式，战斗却是类似JALECO公司出品的FC游戏《西游记》的平台动作游戏类方式，不需要忍受回合制RPG单调枯燥的玩法，游戏在紧张激烈的氛围下进行着。这或许是长久吸引我玩下去的最主要原因吧，现在回头想想，只需跟着情节的推进，即能走遍游戏的整个世界，能享受动作游戏的快感，又有升级的乐趣，这对当时初次接触RPG游戏的玩家，是何等的惬意。

有剧情吗？可以说有，也可以说没有。在容量有限的FC卡带里，几段简短的剧情对话所叙述的故事实在淡薄得可以。

故事一开始，救世主瓦塔诺就被敌人抓走了，而作为游戏主角的你，要担当拯救瓦塔诺并最终解放索开山的重任。很简单的故事，几乎可以忽略不计，没有太大的悬念，没有曲折多变的情节，在激昂澎湃的背景音乐下，明明白白的是英雄救世的故事，这样的剧情，充其量只能是游戏提供的一条线索而已。游戏的结局也是一目了然，大概故事在开始时就可以猜到结尾了。不过就是这样平淡无奇的剧情，在当时"蝌蚪文"充斥电视屏幕，全中文游戏难得一见的情况下，着实让我们耳目一新了。

这样的一款被我们极力追捧的游戏，在97年的那个暑假之后，被朋友带走了。朋友说年底的寒假，他会带更多的文字类游戏回来。我们伸长了脖子等着，时间似也加快了步伐。在年底的寒假之后，我们也玩上了更多精彩的RPG游戏，之后我们凑钱买了《最终幻想Ⅰ》、《勇者斗恶龙Ⅳ》等大制作游戏，再之后，随着游戏主机的更新换代，这款游戏也被我们抛于脑后了。偶尔的想起，也只是在闲聊RPG历史的时候了。



后来，在一本游戏杂志上看到了游戏的介绍，才知道，原来这款制作公司挂名为外星科技电脑有限公司的游戏真正名字为《魔神英雄传外传》。而游戏的名字让我依稀想起了几年前在国内各个电视台播放过的动画——《魔神英雄传》。于是，那个帅气的救世主瓦塔诺、那个天不怕地不怕的活泼少女西米格，还有那个遇上战斗就急着寻找电话的史巴拉古大叔在我的头脑中逐渐明晰了起来。

封神榜
——伏魔三太子哪吒

在玩过的屈指可数的几款FC上的RPG游戏中，《封神榜》算得上是最不起眼的游戏了。论流程，它太过单一；论名气，它不比《勇者斗恶龙Ⅳ》。要说游戏带给我的快乐，我想，更多的回忆是留在了一间书香四溢的房间里。当独自一人时，在面向窗户的那张桌子上，经过几个昼夜的长期奋战，最终迎来了游戏的结局。少了和朋友们并肩作战的机会，换来的却是别样的一种乐趣。融入游戏的世界当中，和主角们一起成长，见证世界的兴衰，体验世间的辛酸苦辣，凡此种种，是以往"大伙儿的RPG"的玩法感受不到的。我想应该是RPG游戏的真正乐趣吧。



《封神榜》的世界里，没有太多的感人肺腑的情节，也不是当时大伙儿喜闻乐见的A．RPG，我们从中能获得的是感受这个在中国家喻户晓的神话故事在游戏世界里的独特演绎。

简单机能演绎的封神世界

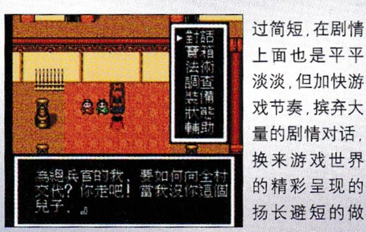
《封神榜》的小说，登场的神仙鬼怪不下百人，经历的大大小小的战役也是数不胜数，如此庞大的故事如何能用游戏的形式完美表现？即便是当时最先进的技术，如若没有花费大量的人力和财力，难度可比登天，更何况是早已沉淀在记忆深处的FC。不过既然不能完美表现的话，就只有另辟蹊径了。

FC的《封神榜》，删减了大量小说里面的剧情，浓缩成了哪吒、小龙女、杨戬还有姜子牙一行人的伏魔除妖的故事。其中所选取的剧情，在小说原著里面都是一些经典的部分。加入的一些情节，是从另一部神话小说《西游记》里



提取，在一定程度上丰富了游戏的剧情。

故事从哪吒闹海开始到地狱十殿的试炼，可以说是哪吒成长的一段旅程，以现在的RPG游戏来说，没有加入大量的迷茫与挣扎、爱情和成长的话，那着实过意不去。然而在当时的条件下，却只能以不断出现的战斗来表现，或许也可以这样说，等级的成长，能力的增强也可以算得上是人物的成长吧。托莲转世之后的剧情是伏魔除妖，最终消灭纣王并解救苍生的故事，从现在开始，即是用双脚走遍全世界的开始。直到游戏中后期筋斗云、船的获得，可抵达的世界越扩越宽。尽管在流程方面太



过简短，在剧情上面也是平平淡淡，但加快游戏节奏，摈弃大量的剧情对话，换来游戏世界的精彩呈现的扬长避短的做法，在当时机能有限的情况下，无疑是明智的选择。

体验世界是游戏的一个亮点，而战斗系统和探索隐藏宝物却是突显游戏乐趣的玩点。也许你不会相信，道具品种少得可怜，魔法种类也是极其有限的一款游戏如何能有值得研究的游戏系统。但吸收了众先辈战斗系统精髓的该游戏，却拥有极具战略性趣味的游戏系统。而这样的一种乐趣集中体现在了和BOSS的战斗中，尤其是中后期的BOSS。没有深思熟虑的战略布局，想要赢得一场战斗，那是难上加难，而充分思索，利用游戏的系统配合上道具和魔法的合理使用赢得战斗，将会使你倍感自豪。

当你疾速行走在村庄里时，突然一滞，脚步停止，前方竟似有无形的墙壁挡住去路，那就是隐藏宝物了，这样的宝物在游戏里比比皆是。于是，每到一个新地方，到处磕磕撞撞，这儿摸摸，那儿碰碰的这种在平常生活中看来匪夷所思的行为简直是家常便饭。小小的一个设计，细致入微，乐趣却倍增。

你仔细听过游戏的音乐了吗？那是轻柔的一种曲子，遍布在这个世界的各个地方，带有些许的中国风，轻轻扬扬的飘着，如和风般进入你的耳朵中，让你陶醉于其中，不能自拔。至今还记得当年曾经在一座村庄中待上了好长一段时间，只想享受片刻的宁静，只因这个世界的音乐实在迷人。

一点遗憾，些许无奈

有感于游戏的精彩，在通关之后我还时常拿出来回味，即使是在多年以后的今天，给我的感动依旧历历在目。那时候我常在想，这样的游戏真的是出自于国人之手吗？尽管是在一台已经青春不再的主机上，尽管游戏带有太多的日式RPG游戏的影子。但类似大杂烩的它，经过成功的融合，依旧焕发出了不寻常的魅力，这或许是游戏能长久吸引我的原因吧。

在那之后的某一年，笔者在一本杂志上看到了《最终幻想IV》的介绍，这才知道，曾经让玩家津津乐道的“隔空取宝”的设定原来早就有人做到了，实在是有些遗憾。

在撰写本文的时候，笔者在网上查阅了《封神榜》的相关资料。查阅过程中一篇帖子的内容引起了笔者的注意，大意是说，《封神榜》的制作，国人只是负责游戏文本的项目，程序的制作还是源自于某日本游戏公司。我不知道消息的准确性，但我也相信传闻并非空穴来风。如属真实，只能让人感到无奈。

『感动，剧情』

——RPG的舞台，如同一座剧院，演绎人生的喜怒哀乐。它们多姿多彩，带给人们无限的情感释放，不停息地感动人们。



梦幻之星——千年纪的终结

从莫塔维亚到德索利斯，从德索利斯再到琉克罗斯，游戏的舞台在三个行星之间来回周转，跨越几千年轮回的故事即将在此终结。鲁迪，珐儿还有他们的伙伴们即将离我远去，而这场波澜壮阔的冒险的后续，也因制作者的制作方针的改变而转变方向。这是在游戏发售多年以后的2003年，笔者再次通关后的感受。那时候网络版的梦幻之星也已经发售两年有余了。



现今，在这里作文记之，只是想寻觅曾经的那份感动。

曾经的那个世界

倍受创伤的星球，袒露无余地将她的心脏裸露在外。维持星球生态平衡的母脑系统，一旦遭到破坏，生活在星球上的人类将朝夕不保；连绵不绝的流沙一直扩大，扬起的黄沙，朝附近的村庄扑去，即便用扫帚不休不眠的扫，也难以抵挡黄沙的侵蚀；那个神秘的黑衣魔法师杰奥以及和他一样神秘的异教组织，化成了一道挥之不去的阴影，如同鬼魅般，令人不寒而栗。这是游戏的世界给人的感觉，直接而又强烈，毫不留情的冲击着玩家的心灵，透露出的净是无尽的悲伤。



很喜欢这样的一个世界观，带着几丝的悲凉，宛如世界末日的来临；夹杂着些许的搞笑，于苦中作乐，在科幻与魔法并重的世界里，显得极其独特。

或许是系列作的故事在阿尔戈鲁太阳系上终结的缘故吧，这个轮回千年故事的悲伤色彩在这里显得愈发浓烈。满目疮痍的大地，到处是毁坏殆尽的村庄，气候变异的星球，放眼望去，一片灰黄的景象，配上略带忧伤的音乐，犹如伤者低鸣，尽显星球的伤痕累累。

鲁迪是一个一心想要成为正职猎人的少年，他和从小抚育他长大的师父莱娜一并接受了莫塔维亚学院院长的委托，解决闯入地下室来路不明的怪物。然而事情并没想象的那么简单，完成任务之后的旅行让众人感受到了这个星球异常的不平静，而这样的异常源自于那个叫杰奥的黑衣魔法师。

在杰奥的城堡里，杰奥用暗黑之力击中了替鲁迪挡住致命一击的莱娜，自知救治无望，莱娜劝服了鲁迪一行人去寻找解除杰奥魔法壁障的精神杖，而莱娜的死亡已成定局。悲伤欲绝的鲁迪，沉浸在深深的自责当中，尽管有珐儿和斯林的开导，亦不能化开那无尽的悲痛。但他亦明白师父临死前交代的重任，抑住心里的悲痛，找到危害世界的元凶，即便没有了师父的保护，也要凝聚众人的力量，继续前方未完的崎岖道路。

故事继续下去，鲁迪也慢慢成长了起来。琉克罗斯行星上，怒之塔里，师徒俩再度重逢，只不过，那个师父只是莱娜的幻象而已，鲁迪忍住悲痛，凝住神色，向这个仅是幻象的躯壳，扬起了紧握在手中的剑…

这个轮回千年的故事，太过庞大，太过复杂。鲁迪和莱娜的故事只是其中的冰山一角，但也是贯穿整个《千年纪的终结》的一条至关重要的线丝。没有了莱娜的教导，或许鲁迪只是一个平凡的少年而已，在平凡中成长，在平凡中老去。没有莱娜的牺牲，这个故事的主角会是谁，我们也就不得而知。莱娜的死亡或许在游戏一开始就注定了。

寻找精神杖的途中，曾经在一座村子里看过屹立在花草丛间的一座雕像，周围有蝴蝶翩翩起舞，很是漂亮。村民们说那是为了纪念两千年前拯救了村子的阿丽莎女王而建的纪念碑，而我却想，那是否也是为了纪念莱娜的丰功伟绩？在这样宁静的村庄里，在莱娜重伤难治的时刻，意义不言而喻。

在故事的最后，众人迎来了和暗黑佛的最终决战，这时候，鲁迪已经是名副其实的领袖了，他手持寄托了莱娜和几千年来保卫过阿尔戈鲁太阳系的英魂们的圣剑，率领众人进入了异次元的狭缝里。至此，轮回几千年的故事即将迎来终结。

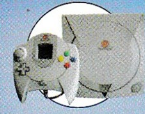
与代代推新的“《最终幻想》系列”不同，“梦幻之星”历代的故事一脉相承，从一代到《千年纪的终结》，各代之间有着或多或少的联系。同样的阿尔戈鲁太阳系，同样的最终ＢＯＳＳ，讲述的却是不同时间段不同人物的冒险故事。这样的设定，从一代一直玩过来的玩家的感动是其他游戏所无可比拟的，而对刚接触该游戏的玩家也不会觉得难以理解游戏的剧情，相反，因为对前代剧情的一笔带过更能产生想玩前作的冲动。



现在，未来

恍惚之间，那场旷日持久的光与暗的战争，在现实世界里也已经走过了十三个年头，那次穿越星际的冒险至今看来，依旧激动人心。尽管因为机能的限制，未能表现出理想的效果，尽管后来同类型的RPG在星际冒险的表现上已经超出它太多太多。但经典却不因时间的推进而褪色，那段悲伤的故事将被人们永世纪念。

如今，”《梦幻之星》系列“的后续在经历《PSO》的网络化的蜕变后，成为了一款集故事内容和网络要素为一体的A．RPG，在各个平台上频频开花。玩法虽已改变，故事却依旧精彩，《梦幻之星》的传统要素，得到了良好的传承。然而，我始终认为《梦幻之星》的世界观，需要正统的RPG的表现形式，才能完美的表现出这样宏大的世界，新一作的《梦幻之星》，若能用正统的RPG形式来表现，再好不过。



格兰蒂亚II

特稿

走遍世界的各个地方，探索这个世界的奥妙所在，旅游四海的旅人们总是很幸福的，他们用自己的双眼看遍壮丽宏伟的景色，他们总会遇上各种各样缠身的麻烦，却总有办法摆脱它们，做出"事了拂衣去"的姿态，潇洒自如。

一直以来，很喜欢RPG游戏中"环游四海，行侠仗义"的感觉，总是很固执地认为，没有了精彩的冒险世界的RPG不能称得上是完美，即便它的剧情再动人，也只能是白璧微瑕。所以缺少大地图设定的《格兰蒂亚Ⅱ》在游戏开始的不长一段时间后，即被我遗弃。



在一次偶然的翻老箱子时，再次看到这款游戏，抱着浅尝辄止的心态，我把游戏放入了机器，而这时候的感受却大不一样了。

不一样的感动

没有了无边无际的冒险舞台，《格兰蒂亚Ⅱ》的世界实在太过狭隘。把故事发生的地方局限于一块小小的大陆，如此的吝啬，哪能与动辄就是关系到整个星球命运的磅礴大气相比？《格兰蒂亚Ⅱ》世界的设定注定要让很多钟爱冒险的玩家兴味索然。

磅礴有磅礴的好处，然而真挚感人，于细腻之中见真情的故事却也有其独到之处。《格兰蒂亚Ⅱ》的故事注重人物性格的刻画，描写感情的最真实流露，少了几分感受奇妙世界的感动，却让人们感受到了真实自然的情感故事。



游戏的世界是在那场光之神格纳斯与恶魔巴鲁玛的战争之后的许多年，分别代表着光与暗的子民们在那场战争中留下的"被诅咒的大地"上和平共处，而在这繁荣的背后，黑暗却在暗地里繁殖着……

这片土地上，遗留下了很多当年封印巴鲁玛的封印地，而邪恶的根源在此滋生。世间因此不断有惨剧发生。

卡尔米海北面，剑士之村里，一群年轻人夜以继日地苦练着剑术，他们以追求剑术的极限为目标并担当守护封印之地的重任。而当中犹以被称为天才剑士的梅尔菲斯最为杰出。他的弟弟龙特十分景仰哥哥，对他来说，梅尔菲斯不仅仅是他的哥哥，也是他的良师，他和好友盖德一同接受梅尔菲斯的指导，在这被海水包围的宁静村子里昼夜不停的修练剑术。

一场突如其来的暴雨袭击了这个宁静的村子，在漆黑的夜晚里，显得极其不平常，封印之地里传来了巨大的声响。

梅尔菲斯的未婚妻莉娜带队进入封印之地查看，却久久不见其归来。梅尔菲斯担心她的安全也率队进入了封印之地，而不被列入队伍里面的龙特也只身一人跟了过去。

在封印之地的最深处，龙特看到了触目惊心的场面。雨水打湿了的地面上，到处都是村民的尸体，祭台的最顶端，一男子紧握住手中的剑，剑身挂着的赫然是莉娜娇小的身躯。而那个男子竟是龙特的哥哥，莉娜的未婚夫梅尔菲斯。

愤怒包围了龙特全身，然而畏惧梅尔菲斯的强大，龙特始终不敢向他出手，只得发出痛苦的呼啸声…

之后，梅尔菲斯不见踪迹，而龙特也被赶出了村子。

几年之后，龙特成为了以猎杀怪物，赚取赏金为生的猎人，他和老鹰SKY结成同伴，一人一鹰在这片广阔的大地上旅行着。

卡波村里，龙特接受了护送歌姬艾蕾娜到远方桑托海姆february寻求解除被巴鲁玛之翼附身的方法的任务。然而在旅途当中却不断听到有关于梅尔菲斯的传闻，而兽人玛瑞格的村子被毁的事情让他回想起了几年前的那个惨剧，不堪的回忆再次被唤醒。

该来的总是会来，多年前的那幕悲剧已经是事实，一味的逃避只能是消极的做法。眼前的梅尔菲斯已经完完全全的成为了恶魔，身躯虽在，灵魂却已不是那个和善的哥哥了。尽管心里有无尽的悲痛，但只能无奈的接受事实。在罗安的故乡里，龙特接受了梅尔菲斯的邀约，启程前往那个久别的故乡。

在那个惨剧发生的地方，兄弟俩再度重逢，夕日的兄弟今日拔刀相对。

一场激烈的战斗过后，梅尔菲斯被打倒在地，这个被恶魔附身的男人终于脱离了控制，在临死之前露出了欣慰的笑容。即便有再多的恩怨也随之烟消云散。

然而，《格兰蒂亚Ⅱ》的故事仅仅如此而已吗？

那个被巴鲁玛侵蚀的失明小女孩艾拉和她的母亲，那个为了掩护众人而牺牲的兽人大叔玛瑞格，还有那段龙特、艾蕾娜和米蕾妮亚的爱情故事，还有…

故事的最后，龙特手持格纳斯神剑奋力指向了巴鲁玛，振奋人心的音乐响起。神剑引导着大家，幻化成光，朝着巴鲁玛的身体飞去，光明与黑暗的对决即将来临。

《格兰蒂亚Ⅱ》赋予我们的感动实在太多，区区一千来字的文章不能尽数道完。

值得品味的游戏

《格兰蒂亚》一代带给我们的是一场壮阔无比的冒险，有无数玩家为之彻夜不眠。

二代与一代相比，尽管缺少了那份大气，没有了太多体验冒险世界的感动。但由几段感人肺腑的情节架构起来的格兰蒂亚世界依旧刻骨铭心。很多人都说变了，不堪忍受一代到二代之间的落差，纷纷翻出以前的碟子，怀念曾经的那段激动人心的冒险日子。然而，一款值得用心品味的游戏，是不需吝啬那短短的几十个小时的。

找个空闲的日子，泡上一壶淡淡的茶，静下心来体验这款用情至深的游戏，你感受到的将会是和一代完全不一样的感



『感动，创世』

——同样的创世主题，风格却相差万里。轻松愉快的风格放松人们的心情。压抑沉重的风格引人深思。



新创世纪

好游戏，媒体是不留余力推广的，朋友之间也会互相推荐。而走遍大街小巷，用尽所有方法仍找不到大家说的那款好游戏的情况，也是常有的事。这时候，惆怅感油然而生，产生不得不放弃这款游戏的念头，也着实让人无奈。

《新创世纪》就是这样的一款游戏。而当我有机会玩上这款游戏时，已经是多年以后的事了。

童话世界，忧伤故事

清新、如童话般的游戏画面，每个玩过此游戏的玩家都这样说：是否有借鉴《塞尔达传说 众神的三角力量》的画面风格？塞尔达FANS会产生这样的疑问。

然而一切揣测皆为枉然，惟有亲身进入这个游戏的世界，你才能感受到它的真正魅力。

和《众神的三角力量》相比，画面是相似了，但仅仅是画面上相似而已，玩起来的感受可大不一样。没有烦琐复杂的迷宫，不需动太多的脑子。《新创世纪》简单、轻松的游戏风格让人们体会到的是心情愉悦的迷宫探索。也没有深邃庞大的剧情。在这里，你只需跟随着主角的冒险，领略这场宛如童话的奇妙旅程就足够了。

在这里，制作者用一种十分简洁却又极其高明的上色方法，勾勒出了一个童真却不童稚的童话世界。白云、嫩草、映在绿草上面的云影，沙滩、椰子树、沙滩上留下的脚印，游戏里的一切景色，没有过多的用华丽的色彩修饰，在画面上也算不上十分出色，然而该游戏并不在于追求画面的华丽程度，能够让人们产生愉快的心情的画面才是至关重要的。



游戏场景需要有合适的音乐与之搭配，如此动人的游戏画面哪能缺少同样令人心情舒爽的音乐？行走在风景宜人的沙滩上，轻快悦耳的音乐传入耳际，现实世界中的所有烦恼一扫而光，随之而来的是陶醉在迷人音乐响彻在整个童话世界里的感动；在万籁寂静的冰雪世界里，当谣静的音乐缓缓奏起时，游戏把人们带入的是一座神秘的冰封神殿，给予我们的是享受愉悦心情之外的那一片刻的安谧。

游戏是以人和动物关系为主题的世界观。以此世界观为前提，制作者别出心裁的设计了极其独特的一个系统——动物伙伴。在游戏中，利用动物们解决拦路的各种谜题成为了游戏的主要乐趣





之一。系统并不繁杂，只需稍加练习，即可熟练上手。而上手之后，利用装备不同的动物而获得的新技巧打倒敌人，解决谜题就不在话下了。十分简单的系统，衍生出来的乐趣却一点儿也不差，如此体贴新手的一个设计，暗合了“轻松游戏，轻松享受”的游戏理念。

解谜杀敌无所不在地利用到动物伙伴系统，游戏的主题也需要动物伙伴系统来升华。化解各种各样的危机需要有人类和动物的齐心协力，让这个世界恢复本来欣欣向荣的面貌也要大家的团结一心，动物伙伴系统此时的作用不言而喻。而在游戏的推进当中，隐藏在童话世界的背后却是一个令人黯然伤神的故事。

“遥远的古代，黑暗笼罩着大地，未名的生物在这个世界上到处流窜着。人们不知道这些生物从哪里来，什么时候出现，怎么出现，出于对未知的恐惧，人们给了这些生物一个“怪物”的称谓。

时间流逝……一束巨大的光线击中了大地，黑暗渐渐隐去，大地上充满了光明。“怪物”们纷纷死亡，人类世界似乎迎来了繁荣的生机。

时间又过去了许久……人类在时间的长河里经过无数次的进化终于统治了这个世界。而幸存的“怪物”们躲在没有光的地底世界繁殖着，似乎，他们在等待复兴的时刻。终于，“怪物”们又出现在这个世界上，一场不可避免的战争即将爆发。

如此传统的故事背景，如此的情节，却发生在灵动得近乎童话风格的世界里：拯救世界，维护和平，如此的重任，哪能寄托在一个14岁的少年和一群动物的小打小闹上。游戏的故事明显和世界观相悖了。然而，这样的设计恰恰是突显制作者的高明之处。游戏没有刻意的说教，一切情节藏在世界各个地方的人和动物身上，惟有亲自去挖掘才能体会到。你可以忽略掉所有的对话，这样做对享受游戏的乐趣没有任何的影响。你也可以多和大家交谈，而这时候，你所感受到的将是童话世界背后的一段忧伤故事。

“我们不想和人类战斗，我们只是想向人类说出我们的想法而已，难道这样也有错吗？”被制服的越狱“怪物”说过这样一句话。不知道细心的你听到了没？

诞生于十二年前，感动了现代人

行走在沙滩上，看着身后留下的自己的脚印，突发奇想，想在沙滩里写上自己的名字，于是在沙滩上来回奔走着。当看到忙碌大半天后，用脚印写出的扭曲变形的名字时，不禁哈哈大笑……偶然在草地上用小刀割开了藏有金币的草根，好奇心陡起，于是在小刀的“鬼斧神工”下，大片的草丛顿时化成了让人垂涎欲滴的金币和红苹果……

享受的是简单而有趣的乐趣，寻觅得到的是潜藏在心底的童真，《新创世纪》带给人们的乐趣不是剪不断的恩怨纠葛，没有错综复杂的人物关系，劳累一整天后的你，是否愿意进入如此有趣的世界？



天地创造

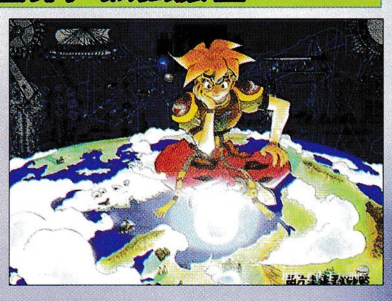
对于遥不可及的东西，人们多少会有些好奇。

很久以前的一本杂志了，记得上面刊登了《天地创造》的介绍，说是ENIX公司年度大作，有着非常漂亮的画面和十分炫目的魔法，喜欢RPG游戏的玩家不可错过。

我没有SFC，对于上面的游戏，往往只能看着杂志的介绍，凭空遐想，既然杂志说好，那是真的好了。那时候，即使产生想亲眼目睹此游戏的念头，也只是三分钟热度，最后只能不了了之。”好游戏吗？MD上多得是，“我撇撇嘴，不屑的说，心里却不是滋味。多年以后，一种叫做“模拟器”的东西的出现，圆了我当年的那个小小愿望。



悲伤世界，孤独旅程



身披披风，肩负旅行袋，金黄色头发的少年在广阔无垠的地表世界上旅行着。他拯救了被寄生虫入侵的万物之源，使得大地恢复了绿色；他唤醒了沉睡许久的季风，于是鸟类能够自由翱翔于碧海蓝天间；他让这个长年干燥的平原再次被雨水滋润，于是消失已久的万兽回归大地；他解放了被封印的人类的灵魂，这个世界从此有了人类的欢声笑语。生物逐步进化，世间渐见繁荣。国家的出现，科技稳步的发展，地球呈一派欣欣向荣的景象。这是游戏里面的另一个神话，讲述的是开天辟地，发展世界的故事。带给我们的是一段悲伤世界里的孤独旅程。

没有光，地底世界里，到处一片漆黑景象。水晶村里，调皮少年阿空用花盆砸碎了禁忌之门，打开了潘多拉之盒，从此走上了孤独一人创造世界的旅程。他遵循长老的嘱咐，和青梅竹马的女友艾露告别，来到了他亲手创造的地表世界，竭尽所能，使大地由死气沉沉逐步走向生机盎然。创造世界的任务进行得十分顺利，剧情也没太大的波澜。似乎故事就这样平平淡淡的发展下去。

人类的出现为故事的发展带来了极大的转折。隐藏在这个世界里的秘密逐层被揭开。

那个有着和艾露同样脸孔，同样名字的公主，公主身上的秘密；洛非斯特森林里和水晶村如出一辙的斯多克姆村；那个被囚禁的航海家哥伦布还有王和疯狂科学家贝鲁加提到过不止一次的“消灭不需要的东西”的计划。卢瓦尔国王为何要寻找藏在斯多克姆村的宝物？这个宝物究竟隐藏着什么秘密？所有的这些疑惑，似乎在暗示着什么，落在阿空身上创造世界的任务似乎隐藏着令人意想不到的秘密。

和很多重视冒险氛围的RPG游戏一样，《天地创造》有着十分广阔的世界设定。然而单独一人的冒险，在这片参照现实世界而创造出的土地上，却感受不到多少波澜壮阔的感觉。反而因为音乐的凄凉，更显出冒险的孤独感。即便有妖精尤米的陪伴，尽管后来有一些朋友的出现，孤独的感觉仍极其强烈。

和很多重视剧情的RPG游戏不一样，《天地创造》并没有大段的剧情对话，也没有刻意的去刻画每个主要人物的性格，然而却成功地为玩家塑造了个性鲜明的人物形象，展现出了一个关于光明与黑暗的故事。没有太大的新意，甚至有些老套的主题，制作者用极其独特的手法成功的演绎，令人深思良久，心情久久不能平静。

在众人的努力下，贝鲁加“复兴”世界的计划彻底失败。阿空穿过连接地表世界和地底世界的洞穴回到了阔别已久的故乡。在这里，这个星球的最大秘密将被揭开。

行星有两种，表面和内部形态，光明面和黑暗面。光明创造生命，让大地繁荣昌盛；黑暗毁灭生命，带来恐惧和不协调。两种形态兴衰更替，在这个有着46亿年历史的行星上，轮流统治着整个大地。他们分别被称为“神”和“恶魔”。

在光明即将消亡的时刻，“神”依据地表世界的斯多克姆村创造了与之相对立的地底世界的水晶村，承担复兴光明的重任。而在地表世界，阿空见到的公主艾露和另一个阿空，正是光明面的阿空和艾露。

阿空所处的时代，正是黑暗即将消亡，光明即刻到来的时候。为了复苏大地，长老派遣阿空，作为创世的使者来到地表世界，肩负起复苏大地的重任。而随着光明的到来，水晶村和村子里面的人们将会幻化成漂浮在空中的蓝色水晶，消失在这个星球上。世界将持续向前发展，而创造世界的人们将永远沉睡地底。

“到现在为止，我所做的一切是为了什么？是从这里开始的，我接受了长老的委托，复兴了这个世界，现在我又回到这里，可是要面临的却是……如果事情没有发生那该多好，我和艾露也不会………”

游戏的结尾处，阿空的一段独白，引人深思。

难以忘怀的经典

可以不属于游戏的战斗系统，因为如此的战斗系统即便不能说是平平，却也算不上经典；也可以忽略所有关于发展城市的分支，它们只能是缓和游戏沉重感的一剂药方，游戏的玩法因人而异，不能强求。然而不能忘怀的是游戏带给人们的孤独感和那一段独特的创造天地的故事。

1995年的老作品，事隔八年后体验，现今重拾手柄，挥之不去的感动依旧萦绕于心。

RPG游戏，感动我们的地方实在太多，区区几篇文章，短短几段文字，不能尽述其情。在此作文，只为唤醒沉眠许久的感动。游戏，不在于新旧，能感动我们足矣。

特稿

 TEXT BY 兰姆



PSP是国内极受欢迎的一台掌机，不论是时尚的外观还是强大的功能都受到了大众的一致好评。但大家对PSP有太多的不了解，直到现在还总是有朋友及朋友的朋友询问兰姆到底该买什么样的PSP好。这从另一方面来说，这台机器如果当作游戏机确实太复杂了一些……

所以兰姆准备了本次专题，打算在PSP发售二周年之际（12月12日）就目前为止的PSP的情况进行一次总结，因为两年前就连SONY都不知道PSP现在居然能够如此神通。你将可以了解到：PSP到底能做些什么？什么版本的PSP才是最适合的？入手以后应该怎么玩？



PSP到底都能做什么？
PSP购买、使用完全解析

随时享受乐趣的掌上游戏机： PSP就是一台可以随时随地打游戏、听音乐、看电影、上网、看电子书、玩模拟器的机器。

先来看这两张列表：

官方功能										
	UMD	记忆棒								
系统版本	游戏/电影/音乐	视频格式	音乐格式	图像格式	自定义桌面	浏览器	RSS频道	Flash	中文字体	中文界面
1.00	支持	MPEG-4	MP3	JPG	无	无	无	无	无	无
1.50	支持	MPEG-4	MP3	JPG	无	无	无	无	无	无
2.00	支持	MPEG-4、MPEG-4 AVC	MP3、ATRAC3 plus、WAVE	JPEG、BMP、PNG、TIFF	支持	支持	无	无	无	无
2.50	支持	MPEG-4、MPEG-4 AVC	MP3、ATRAC3 plus、WAVE	JPEG、BMP、PNG、TIFF	支持	支持	无	无	UTF-8	无
2.60	支持	MPEG-4、MPEG-4 AVC	MP3、ATRAC3 plus、WAVE、WMA	JPEG、BMP、PNG、TIFF	支持	支持	支持	无	UTF-8、简体（GB18030）、繁体（Big5）	无
2.70	支持	MPEG-4、MPEG-4 AVC	MP3、ATRAC3 plus、WAVE、WMA、AAC	JPEG、BMP、PNG、TIFF	支持	支持	支持	支持	UTF-8、简体（GB18030）、繁体（Big5）	简体、繁体
2.71	支持	MPEG-4、MPEG-4 AVC	MP3、ATRAC3 plus、WAVE、WMA、AAC	JPEG、BMP、PNG、TIFF	支持	支持	支持	支持	UTF-8、简体（GB18030）、繁体（Big5）	简体、繁体
2.80	支持	MPEG-4、MPEG-4 AVC、AVI（MJPEG）	MP3、WMA、ATRAC3 plus、WAVE、WMA、AAC	JPEG、BMP、PNG、TIFF	支持	支持	支持	支持	UTF-8、简体（GB18030）、繁体（Big5）	简体、繁体
2.81	支持	MPEG-4、MPEG-4 AVC、AVI（MJPEG）	MP3、WMA、ATRAC3 plus、WAVE、WMA、AAC	JPEG、BMP、PNG、TIFF	支持	支持	支持	支持	UTF-8、简体（GB18030）、繁体（Big5）	简体、繁体
2.82	支持	MPEG-4、MPEG-4 AVC、AVI（MJPEG）	MP3、WMA、ATRAC3 plus、WAVE、WMA、AAC	JPEG、BMP、PNG、TIFF	支持	支持	支持	支持	UTF-8、简体（GB18030）、繁体（Big5）	无

非官方功能								
系统版本	自制软件支持度	运行ISO	模拟器	电子书	PMP电影	软件降级	硬件降级	降级后升级
1.00	优	支持	支持	支持	支持	–	–	–
1.50	优	支持	支持	支持	支持	1.00	–	–
2.00	良–	无	支持	支持	支持[*1]	1.50	1.50	可
2.50	良	无	支持	支持	支持[*1]	1.50[*2]	1.50	可
2.60	良	无	支持	支持	支持[*1]	1.50[*2]	1.50	可
2.70	良	无	支持	支持	支持[*1]	1.50[*2]	1.50	可
2.71	良+	支持	支持	支持	支持	任意版本[*2]	1.50	可
2.80	无	无	支持	支持	支持[*1]	无	1.50	可
2.81	无	无	无	无	无	无	1.50	可
2.82	无	无	无	无	无	无	1.50	可

*1：PMP格式内含多种编码，不支持PMP-AVC编码，2.00至2.70、以及2.80系统需要通过通过eLoader启动自制软件，无法播放目前的主流编码PMP-AVC。

*2：软件降级不适用于：伴随2.50系统之后出现的TA-082及其以上型号的主板。TA-082可以通过UMD光驱舱盖后右上方电路板上的IC1003字样辨识，如有则为TA-082。而若系统版本为2.71以上，电路板上无明显标示，则为TA-086主板。



▲TA-082主板的标记

正如前面所说的，PSP目前几乎无所不能了。

Playstation Portable答疑解惑最新版！

Q：PSP的机能有多强？

A：333MHz的CPU，32MB的主内存，4.3英寸480*272分辨率的液晶显示屏，可使用1.8GB的UMD光盘，也可使用目前最大容量为4GB的记忆棒扩展容量。实际3D画面表现能力介于PS与PS2之间，电池满负荷运行最大游戏时间为4小时。（具体功能参见以上列表）

Q：什么是普通版，什么又是豪华版、超级豪华版？

A：三个版本除附带的配件不同外，主机性能及质量没有任何差异。

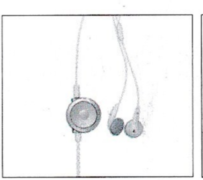
普通版（BASE MODEL）内仅含有：PSP主机x1、变压器（电源线）x1、电池x1，售价为19800日元；

豪华版（VALUE PACK）则比普通版多出了：32MB记忆棒（MSD）x1、专用保护软包x1、腕绳x1、线控及耳机x1，售价为24800日元；

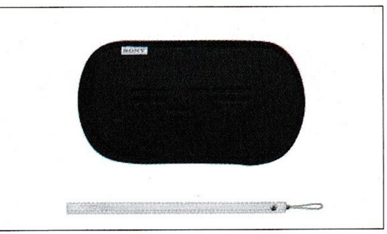
而超豪华版（GIGA PACK）则在豪华版的基础上，将32MB记忆棒（MSD）改为1GB，另外增加了：擦布、USB连接线，以及支架；售价为29800日元。

Q：机器一共有几种颜色？

A：现在是两种颜色，黑色与白色，价格相同。而当您拿到这本杂志时，香港地区的“粉红桃”业已上市（2006年11月22日），普通版（1006 PK）售价为1360港币，与其他两色无异。









Q：目前国内PSP的实际价格多少?

A：详见本期的市场风向标。

Q：如何查看系统版本，开机后进入“系统设定（System Setting）”，选择查看“系统信息（System Information）。第二行所显示的数字既为系统版本号。

Q：电源（变压器）需要另购吗?

A：不需要，任何地区版本的PSP所附带的电源都是110V～240V的，不需要另购电源（变压器）。

Q：什么是软件降级，什么是硬件降级?

A：所谓的的软件降级，其实是利用系统漏洞，在高版本上运行运行较低版本的SONY官方系统升级包来实现的“非正规升级”。换句话说，软件降级是“强行”将1.50版固件程序安装高版本的机器。此种方法不适合使用TA-082以上型号的主板的机器。

硬件降级，也分为两种，一种是使用特殊硬件设备来刷写PSP固件芯片的手段来实现降级，一种则是需要将TA-82以上主板“改造”为TA-081型，然后再运行之前的软件降级程序以达到降级的目的。使用前者有可能导致MAC地址改变，造成《怪物猎人》等游戏无法联机（也有报告称并不会造成联机不能，这视当地改机者所掌握的技术水平而定），而后者则完全没有这些问题，使用起来于普通的1.50系统的机器没有任何差异。目前硬降级的机器价格已降至150元左右，部分地区仅需要100元。如果你可以接受PS2的改机，那么硬降的机器自然也不是问题。



▲各种自制程序。

Q：什么是自制程序?

A：相对于以UMD光盘形式出售的商业程序（游戏）和以下载形式提供的试玩版、系统升级包，通过系统漏洞得以运行的非SONY授权的所有程序、游戏均属于自制程序。自制程序所涉及的范围包含：ISO引导器、模拟器、电子书阅读器、媒体播放器等等。自制程序是获得额外的非官方功能的途径。能够在PSP上运行的程序必须放于ms0：\PSP\GAME\XXXX文件夹下，XXXX可为任意字符，但程序名称必须为EBOOT.PBP。（“ms0”指记忆棒所形成的可移动磁盘盘符。）

Q：什么样的主机可以运行自制程序？如何运行，如何安装?

A：除2.81及2.82以外的所有系统版本均可。其中1.00系统可以直接启动自制程序，将程序放于ms0：\PSP\GAME\XXXX目录下即可；

1.50系统也可以直接启动自制程序，但需要将自制程序分为两个EBOOT.PBP文件，分别放于A及A%文件夹中，安装时需要将这两个文件夹一起拷贝至ms0：\PSP\GAME\。

2.00至2.70，以及2.80，则需要通过TIFF图像漏洞引导启动自制程序，启动时需要先进入图像浏览模式，然后浏览eLoaderXXX文件夹（XXX为eLoader版本号，目前最新版本为0.995），之后将进入自制程序菜单eMenu，选择相应的程序即可启动。这种方法可以启动1.00及1.50两种形式的自制程序，而安装方法也没有区别，但eLoader只能启动一部分的自制程序。

Q：什么样的PSP可以玩ISO，什么样的不可以?

A：ISO是UMD光盘的镜像。将半导体芯片上的数据读取出来生成的文件被称为ROM，而光盘介质上的数据读取出来生成的文件称为ISO。

可以这么说，除了2.80以上的系统版本的PSP，下至1.00，上至2.71的主机都是可以运行ISO的。其中不能直接运行ISO的系统：2.00、2.50、2.60以及2.70则可以通过升级或降级至1.50或2.71从而可以运行ISO。而2.71运行ISO，则要先运行HENC这个自制软件引导程序。

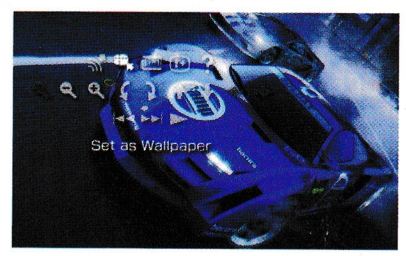
Q：如何运行ISO?

A：目前所流行的ISO运行方法，是通过一个名为DevHook的ISO引导程序进行引导运行。运行的时候还需要光驱内有一张UMD游戏光盘（也可以是市面上称为引导盘的DEMO盘）。这个程序还能够通过记忆棒上的固件文件模拟出一个虚拟的系统，例如在1.50的机器上模拟2.71，或者在2.71的机器上模拟1.50，从而让1.50系统主机拥有诸如播放MPEG-4 AVC这样的2.71系统才有的功能，或者让2.71系统的主机能够运行PMP播放器这样1.50系统才能运行的程序。（详见后文DevHook使用说明。）

Q：如何播放MP3、MP4，以及如何设置壁纸?

A：MP3等音乐文件需要放于ms0：\PSP\MUSIC目录内，可再建立子目录，可任意命名。MPEG-4 AVC文件命名为MAQXXXXX.MP4，需要放于ms0：\MP_ROOT\XXXANV01目录内；MPEG-4文件命名为M4VXXXXX.MP4，需要放于ms0：\MP_ROOT\XXXMNV01目录内；两者的后缀名都为*.mp4，请注意区分，X代表任意数字，但总体位数不可缩短。

壁纸文件可以为：*.BMP、*.JPG、*.PNG等格式，放于ms0：\PSP\PHOTO\目录内，可再建立子目录，可任意命名，建议采用480*272大小的图片，以完全适合PSP屏幕大小。设置时先在Settings（设置）模式下，将Theme Settings（界面设置）中的Wallpaper设置为Use。然后返回Photo（照片）按三角键，选择第一行左数第二个图标“Set as Wallpaper”，即可将当前所浏览的图片设置为桌面壁纸。



▲设置壁纸。

Q：如何玩模拟器，如何播放PMP电影，如何浏览电子书?

A：首先根据你的系统安装所需要的相应的模拟器，然后将ROM文件放于记忆棒上的任何位置都可以，一般为便于查找，我们会选择放于模拟器所安装的目录下（无%）的ROM或者ROMS文件夹内。

而要播放PMP电影也需要安装相应的PMP播放器，*.pmp格式的电影文件放于ms0：\PSP\VIDEO文件夹内。

同样浏览电子书也需要安装相应的阅读器，*.txt文件可以放于任意位置。

Q：如何升级系统?

A：Sony官方系统升级包也是一个名为EBOOT.PBP的程序，必须将其放于ms0：\PSP\GAME\UPDATE\目录下。升级时请保证电池电量充足、并联接电源。

DevHook设置详解

首先，我们必须将游戏镜像*.iso或者*.cso（cso文件是iso文件的压缩版），放于ms0：\ISO\目录下。

运行DevHook 0.46，在选择游戏一项中我们就可以看到刚才所放入的iso或cso文件，按○键确认你想要运行的游戏，如果你想运行光驱内的UMD光盘，则选择“启动UMD光盘”一项。

无论你运行的是何种游戏还是光盘，在“选择系统”选项都请选择“2.71”。

如果我们要运行需要2.x以上系统才能运行的游戏时，还需要进入“其他选项”，将“UMD版本”设置为“2.xx > 2.00”

在“启动项目”内选择“重启为XMB”。

当以上的都设置好后，就可以选择开始游戏了。

退出游戏后将是DevHook所模拟的PSP系统界面，如果要切换ISO目录内的游戏，则按L/R+STATR，退出模拟系统则按HOME+START。

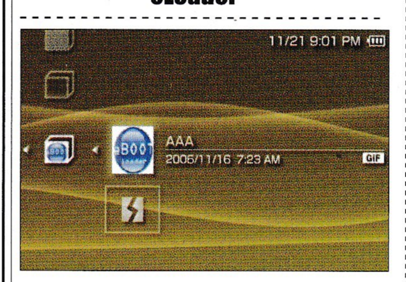


自制程序推荐

FC模拟器NesterJ、
CPS1模拟器CPS1PSP、
CPS2模拟器CPS2PSP、
NEOGEO CD模拟器NEOCD、
NEOGEO 街机模拟器MVSPSP、
MD模拟器DGen、
SFC模拟器Snes9xTYL、
GB/GBC模拟器RIN、
GBA模拟器gpSP、
英汉互译软件（PSP词霸）PSCiba、
PDF阅读软件Bookr、
TXT电子书阅读软件eReader、
PMP播放程序PMP AVC Mod 1.02

以上各种软件都可以在pocket.levelup.cn下载到最新版本。

eLoader



支持2.80系统的自制程序引导器，eLoader 0.995终于降临，大部分用于1.00/1.50系统上的自制程序都能通过eLoader0.995在2.80系统上运行（和主板是否为TA-082、TA-086没有关系）。但很可惜的是诸如DevHook这类的ISO引导程序并不能通过eLoader运行，并且eLoader所支持的PMP播放器也不支持当今流行的PMP-AVC格式。

使用方法

1、降压缩包内的内容全部解压至记忆棒根目录。

2、启动PSP，进入PHOTO（照片），打开eLoader 0995文件夹。

之后便会进入eMenu 0.2，选择所需要启动的软件，然后按圈键确认。

退出自制软件（返回eMenu菜单）：L+R+START

退出eMenu菜单（返回XMB系统）：STATR

压缩包内还附带了一些比较实用的自制软件：

FC模拟器：NesterJ

CPS1模拟器：CPS1PSP

CPS2模拟器：CPS2PSP

NEOGEO CD模拟器：NEOCD

NEOGEO 街机模拟器：MVSPSP

GBA模拟器：gpSP

英汉互译软件（PSP词霸）：PSCiba

PDF阅读软件：Bookr

TXT电子书阅读软件：eReader

PMP播放程序：PMP Mod 201

AVI播放程序：PSPlayerMT

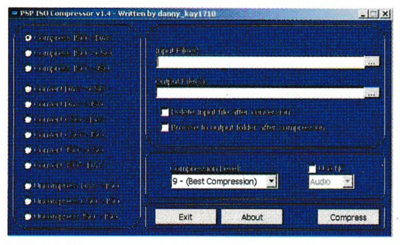
软件版本	v0.995
适用范围	PSP：2.00～2.80
下载地址	pocket.levelup.cn/show.php?id=1500

PSP ISO Compressor

PSP ISO Compressor是目前最为强大的PSP游戏镜像压缩和转换工具，可以随意在ISO/DAX/CSO之间转换，压缩和解压缩，新版本还加入了一个比CSO更加高效的压缩格式JSO，其压缩比目前是最高的。

JSO和CSO一样，是压缩后的ISO文件的一种，它可以直接放于ISO文件夹内，而后即可在DevHook中运行。

Devhook插件下载，将umdciso.prx放于dh\kd目录下，覆盖同名文件，然后即可支持JSO文件。



软件版本	v 1.4
适用范围	PSP：1.00～2.71
下载地址	pocket.levelup.cn/show.php?id=1496

gpSP



“KAI”在日文中的意思就是“改”，gpSP 0.8 kai 2.3做为gpSP 0.8的改进版本不仅能够支持最大256Mb（32MB）的GBA游戏，并且这些游戏基本都可以全速运行。在该版本解决了个别游戏声音输出的BUG，并大大提高了载入速度。如果发生个别游戏掉帧，可按三角键将跳帧设置为1即可解决问题。

经实际测试，在上一版本中运行存在问题的《节拍天国》、《太空频道5》、《黄金太阳》、《黄金太阳2》、《双截龙》、《口袋妖怪救援队》、《恶魔城 晓月圆舞曲》以及《特鲁尼克 大冒险3》都能正常运行。

软件版本	v0.8 kai2.3
适用范围	PSP：1.00～2.80
下载地址	pocket.levelup.cn/show.php?id=1480

3GP Converter

简单的可以这么说，2.80以上版本的系统可以直接播放480*272的30fps的AVI视频文件，而不需要依赖自制软件。SONY不知出于什么目的，并没有在官方更新列表中将这一功能列出。

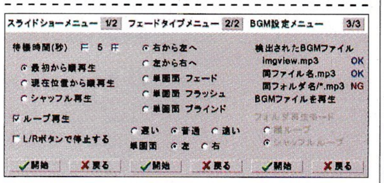
同样以*.AVI为后缀名的视频的编码很多，而只有采用Motion JPEG（动态JPEG）进行视频编码的AVI文件才能在2.80以上系统播放。要想能够播放全屏AVI，还是需要进行转换。所以掌机频道专门提供了修改版本的3GP Converter，能够将平时包括RMVB在内的绝大部分视频转换为MJPEG编码的AVI文件。

转换好的视频文件放于记忆棒根目录下的VIDEO文件夹内（ms0:\VIDEO），不需要特别命名。

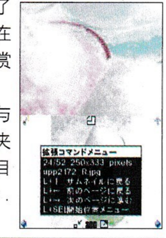


软件版本	v0.34 城寨版MJPEG
适用范围	PSP：2.80～2.82
下载地址	pocket.levelup.cn/show.php?id=1483

Image Viewer



上期曾介绍过NDS上著名的影音播放器MoonShell的作者的另一款作品Image Viewer是，它采用了程序与图片文件分离的方法，解决了容量和载入时间的问题，并且支持以横纵两种模式进行浏览，实用且强大。可以说作者已经将软件的人文主义发展到了极致，各种服务玩家的贴心功能不断的加入。他在最新版本中又加入了MP3播放功能，让大家在阅读漫画的同时能够欣赏自己所喜爱的音乐。



MP3文件需要放于与*.IPK文件同名的文件夹内，或者放于*.IPK同目录内并命名为imgview.mp3。

软件版本	v0.42
适用范围	M3/SC/EZ4/EWIN2
下载地址	pocket.levelup.cn/show.php?id=1462

DSLink内核&软件



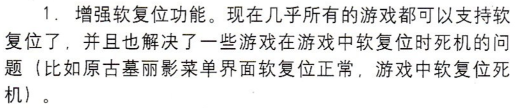
更新内容：

1. 增强软复位功能。现在几乎所有的游戏都可以支持软复位了，并且也解决了一些游戏在游戏中软复位时死机的问题（比如原古墓丽影菜单界面软复位正常，游戏中软复位死机）。

2. 解决《恶魔城 迷宫的画廊》无法进入游戏的问题。如果游戏中出现切换画面时死机，可以尝试关闭游戏背景音乐，会有效减少死机情况；或者格式化microSD卡重新写入文件，以减小文件碎片可能引起的问题。

3. 支持0659，解决软件不能写入的问题。

4. 游戏中英文名库更新至NDS：0680，GBA：2569。



软件版本	v1.32
适用范围	DSLink
下载地址	pocket.levelup.cn/show.php?id=1501

篇幅有限，更多更新内容请访问 http://pocket.levelup.cn.

市场综述

经过半个月的调整后，市场呈现了复苏的趋势，不是因为价格全面下调而是因为很多店家已经提前备货准备迎接接下来的游戏大潮了。现在正是一个不可多得的购机时刻，不仅价格便宜，店内的机子也很多，大家可以慢慢挑选满意的爱机带走。

目前市场上1.50豪华版的白色PSP又出现了！这次的全都是台湾版的，价格也相当厚道，1730元，简版的价格为1550元，而2.71的豪华版PSP价格为1630元，简版为1450元，同时，大家需要注意购买的时候一定要注意区分配件的真假，因为现在一套豪华版配件的价格为170元，这个价格是全原装的，而工包的价格为100元，这个价格里，软包和吊绳是组的，耳机和线控是原装的。以上为主机价格，接下来说下记忆棒的价格，华丽的4GB棒子已经全面进入市场，目前组棒的价格为640元，速度还是没有多大的增长，而SanDisk 4GB行棒（蓝棒，5年保）的价格为1130元，而SanDisk 4BG彩棒的价格为1180元（速度较快）目前的4GB棒和2GB棒相比，传输速度会稍慢，但是读取速度却快了不少，有需要的玩家可以考虑入手了，而2GB的组棒价格依然在330元浮动，SanDisk 2GB行棒的价格维持在570元左右。

就在截稿日的当天，蜘蛛接到批发商电话，最新的一批黑色1.50豪华版PSP均是欧版机，价格奇贵，虽然还没到货，但是多半售价会超过1900元，原因是这批欧版机（尾数02）统一带有一张正版游戏盘（拆封过，但是是原装的）。因此价格也是贵上许多，大家要买机的还是乘着现在各店家还有库存的时候先买了吧，看来新一轮的价格浪潮又要涌来了，只是这次不是降价而是抬价！

说完华丽的PSP后，接着来说下低调的NDSL，目前NDSL的价格也有所下调，美版的贵族粉和喷射黑的价格都为1130元，而iDSL也推出了粉红色的机子，价格为1200元（新贵的价格都比较高一点），而普通的白色美版NDSL价格为1120元，iDSL为1130元。烧录卡方面，目前SCL凭借振动阉割版再加上最新的内核一举打下一场漂亮的翻身战，目前SCL震动版的价格为190元，而普通的SCL依旧保持在270元，M3L的专业版也紧紧咬住市场的走向，目前定价为210元，DSLink依然是尤抱琵琶半遮面，市场上货源紧缺，价格为300元，以上为目前热卖的烧录卡，而SanDisk 1GB TF卡的价格为300元，“5年保修”依然是大家的首选。以上为这半个月来的市场价格，供大家参考。接下来我们看看这半个月的热销货吧。

卡登士PSP/NDSL硅胶套

现在的玩家越来越心疼自己的爱机了。因此，组装的配件将会逐步离开人们的视线，大家的目光也慢慢的转向一些质量好的原装货，到底这些原装货和我们国内产商生产的组装货有多大的差距呢？今天我们就通过最实用的周边硅胶套来一起探究一下。



本期头号商品是卡登士原装的PSP硅胶套，从外包来看相当的华丽，随包赠送的吊绳在灯光下一闪一闪的，让人觉得档次一下子提高了不少，而拆开包装可以看到硅胶套的制作工艺相当的精致，同时，这款硅胶套最让人称道的地方在于背后的UMD舱盖的设计，采用了开/闭两种模式，在顶部有两个暗扣，可以随时合上/打开，方便UMD引导盘的拿取，相当用心的一款产品，相比之下，国内的北通T6228/T6229两款硅胶套就甘拜下风了。同时，这款卡登士硅胶套边缘也相当细心，完全感觉不到毛边燥角，而且屏幕和按键的空位切的相当精准，当然，如此华丽的商品自然有着华丽的价格，目前国内市场的价格为88元。

以上是卡登士为PSP精心打造的，同样，也有一款为NDSL打造的卡登士原装硅胶套，我们一起来看看是怎么样的。

同样是华丽的包装，同样也有华丽的吊绳。而拆开后会发现，原来不仅仅是硅胶套，整个硅胶套采用连体式构造，不像之前介绍过的酷豹硅胶套采用了分离式，而且在边缘都采用硅胶黏合塑料的方式，可以稳定的卡在NDSL的边上不会松动，可是，问题也在这里暴露了，由于是硅胶黏合塑料，因此毛边现象异常严重，笔者并没有检查的很详细，摸到哪里都会有毛边，让蜘蛛着实郁闷了一次，但是，其他方面来说还是做的相当不错的。市场上的价格为78元。蜘蛛个人感觉还是酷豹的那款比较适合大家，虽然名气不大，但是用心才是关键。但是具体如何取舍还是看大家自己定夺了。



PSP摄像头



伴随着PSP多元化发展脚步的加快，急先锋摄像头终于在万众期待中降临了！外观精致，包装精美，一看就知道是Sony出品，130万的像素，再配合上PSP的摄像头软件，可以随心所意的拍摄户外的美景，更可以让自己和自己的情侣长久保存在心爱的小P里，无论是从实用度还是从外观来说，这款商品足够给予满分的评价！使用起来相当简单，即插即用，方便携带这些优点随口可以列出一堆，对于PSP的销售也起了不小的作用，至少应验了久多大叔当时的承诺：“PSP是21世纪的Walkman”。当然，缺点不是没有，Sony的产品一向容易坏，这点大家要牢记于心！而物镜上也需要用专用的布擦拭，同时，在拍摄动态的景物过程中会有些许的模糊。这点也是一个让人郁闷的地方。同时，PSP不方便固定拍摄也是一个问题所在，希望产商能早点推出相关的便携三脚架之类的固定用产品来丰富PSP摄像这方面的功能！由于货源稀少，市场上的价格也是居高不下，目前价格为380元左右！如果不是迫切需要的朋友还是等待一段时间吧，希望价格能降点下来！





NDSL语音耳机

面对身边成群的“狗犯子”（狂热《任天狗》FANS），绝对要推荐这款耳机。整体上看，耳机采用了后挂式，这样佩戴着可以方便的游戏而且不会掉下来，同时配有专用的麦克风，可以更准确的同狗狗对话而不容易受到旁边噪音的干扰。但是，毕竟是组装的商品，效果不是很好，杂音有点大，同时麦的声音比较小，这点倒是一个小小的瑕疵所在。总体来说还算让人满意，相信应该是不少朋友在购入日本原装货之前的一个替代品吧，商品的市场价格为50元，大家想要的快去吧！



最后依然是蜘蛛寄语：虽然给予的版面只有一页，但是蜘蛛一定会带给大家最新最热最实用的商品咨询，以免让大家在购买主机及配件的时候不会被JS所骗，而如果大家有想了解的商品咨询可以上levelup论坛上发帖，蜘蛛也会给予大家最及时的回复，还请大家继续支持levelup.cn继续支持《游戏城寨》！

休闲8 Fashion bar

费尽千辛万苦，终于看完了托纳托雷作品三部曲。之所以艰辛是因为每部电影都是3小时左右，偏偏每部网上都写得清清楚楚是完全版，等下完看了后才发现只下了上半部，三部都未能一下看完，断断续续看了几天，让人好生挂念。至于苦呃，就是其中的3小时，三部曲中《西西里的美丽传说》根本就是一个具有隐藏意味的色情电影嘛，单纯为了凑三部而加入的。

相信各位读者大人最近应该是废寝忘食的关注与ps3、wii的发售相关的新闻吧，作为游戏城寨中唯一不热衷于游戏的人，也于11.10日晚在编辑部见证了ps3超大镜面机身以及华丽的游戏画面，随之就有想买的冲动，但再次经过一番确认之后，这东东现在除了不能玩D版之外，ps2、ps游戏都支持，看来还得暂且停止冲动……

本期休闲吧除了为大家准备数码、读书、音乐、电影、服饰等丰富多彩的讯息外，还向大家介绍如何制作简单便利同时营养美味的南瓜汤，在大家被学业或生活折腾得头昏脑胀之际，不但可以放松心情而且还能满足味觉，何乐而不为呢！

Breath

新潮数码

主持人 Hikaru&风间仁



空中鼠标

Buffalo公司近日发表了一种新型无线鼠标“BOMU-W24A/BL”，这种鼠标和任天堂的次世代主机Wii的遥控器手柄十分相似，同样搭载了“陀螺仪传感器（gyro sensor）”，可以在空中进行操作。

它不仅能够用于普通的操作，还可以玩游戏。只要将USB接收器与电脑相连，这款鼠标便能够使用，而不使用时将其在专用的充电器上进行充电。该鼠标将于2006年11月下旬发售，售价为1万9780日元。



USB CD/DVD 破坏机

碎纸机已经是很普遍的办公用具了，但是现在使用刻录盘保存数据的情况越来越多，已经不需要的刻录盘就这么丢掉的话又怕将公司的机密外泄。那么到底该拿这些废旧的刻录盘怎么办呢？Elecom公司日前推出一款专门用来毁坏光盘数据的小东西，它操作十分简单，你只要通过USB将它连接到电脑，把需要销毁的数据盘放上去，轻按一下按钮，5秒钟后这个布满漂亮花纹的数据盘就可以用来做杯垫了。

WidgetStation

先让我们来了解一下Widget工具，这是一种迷你应用程序，可在计算机桌面上单独执行。Widget的功能包罗万象，例如查看气象、阅读新闻、检查个人日程、玩小游戏等等，令人爱不释手。韩国的emTrace公司则将Widget带到现实中来。WidgetStation拥有两个小屏幕和几个简单的按钮，除了可以当作时钟使用外，连接网络后它能够和Widget一样具有预报天气、播放新闻、电子相簿、RSS Reader等等功能。外观设计时尚的WidgetStation你想不想拥有呢？



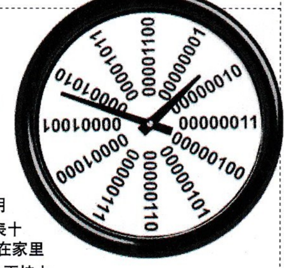
Power Aware Cord

瑞典Interactive Institute的设计计划组织static，日前发表了一种会发光的电源线，它通过电源插头中内藏的验电器能够根据冷光线的发光以及颜色的变化使用户对电器的消耗电力一目了然。当然好处还不止这些，有了它你就再也不必担心在黑暗中被不知什么的电线绊到了。



最难读的钟 Binary Clock

这就算不是世界上最难读懂的时间显示工具，也能让你在它前面站上半天了。SCI FI TECH日前发表了一款使用二进制来显示的时间的挂表，它的1至12用0001至1100这12个数字显示。虽然这挂表十分的有个性，但是如果你有心买一块挂在家里的话，一定要确定把表示12的那个数向上再挂上。

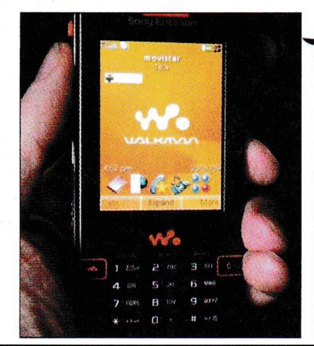


UFO探测器 U探

由日本UFO研究专家矢追先生监制的这款UFO探测器“U探”可以用来探知是否有UFO接近，它还能够识别出现在面前的扮作人类的外星人。“U探”可以24小时自动探测UFO，并可以在你怀疑遇到宇宙人时通过长按按键来检测。当“U探”的光高速旋转并有声音发出时，你就有可能遇到UFO；如果所有的灯一齐点亮并发出声响，那就要恭喜你了，你已经遇到了真正的外星人。

SonyEricsson W958c

Walkman，4GB内存，QVGA分辨率26万色触摸屏，基于Symbian 9.1的UIQ3.0操作系统，完美的工业设计……相信这些单词已经可以为这款手机做一个概括了。相比前一段时间推出的M608（外形非常相近），这款机器取消了QWERTY键盘，保留了触摸屏，增加了新版Walkman功能，唯一的遗憾是没有内置摄像头（当然这样也降低了成本和售价），不过对于想用手机享受Walkman品质音乐的爱好者来说，这样一款优秀的手机没有摄像头并不是什么难以接受的事。总结网上的实际评测下来，这款机器有两个比较显著的问题：一是轻触式按键可能造成误操作，二是取消QWERTY键盘却仍保留M600的输入法，导致中文输入不是十分方便。（06年11月上市）

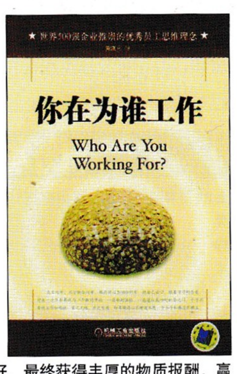








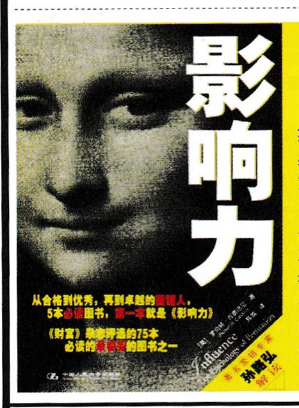
你在为谁工作



作者：陈凯元　出版社：机械工业出版社

不调整好自己的心态，今生我们很可能与成功无缘。在当今这个浮躁的年代，我们需要用什么去重新点燃工作激情，实现自我价值？我们在为他人工作的同时，也在为自己工作。你能真正理解这一点吗？只有抱着“为自己工作”的心态，承认并接受“为他人工作的同时，也是在为自己工作”这个朴素的人生理念，才能心平气和地将手中的事情做好，最终获得丰厚的物质报酬，赢得社会的尊重，实现自己的价值。这本书解释了世界500强企业推崇的优秀员工思维理念。“我们到底是在为谁工作呢？我的工作价值和意义何在？”对于即将走向社会的大学生，这本书同样适用，应该找来读一读，或许会从中受益。

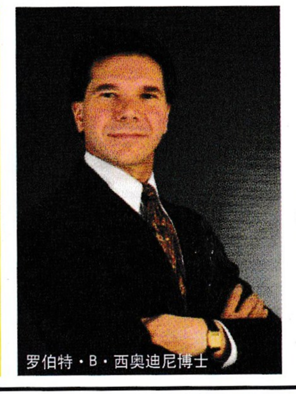

你在为谁工作？你的工作快乐吗？



影响力

作者：[美]罗伯特·西奥迪尼　出版社：中国人民大学出版社

政治家运用影响力来赢得选举，商人运用影响力来兜售商品，推销员运用影响力诱惑你乖乖地把金钱奉上。即使你的朋友和家人，不知不觉之间，也会把影响力用到你的身上。但到底是为什么，当一个要求不同的方式提出来时，你的反映就会从负面抵抗变成积极合作呢？这本妙趣横生的书会告诉你。著名的心理学家罗伯特·B·西奥迪尼（Robert B Cialdini）博士在这里为我们解释了为什么有些人极具说服力，而我们总是容易上当受骗。隐藏在冲动地顺从他人行为背后的6大心理秘笈，正是这一切的根源。那些劝说高手们，总是熟练地运用它们，让我们就范。罗伯特·B·西奥迪尼博士为我们——拆解他们的招术，学会保护自己以及让具备影响力的秘笈为我们所用。读过这本书，当你真正的意图是要说“不”时，你不会再说“是”，同时你自己也会变得比以前更具影响力。“自出版以来，这本书就是最为畅销的书，由于它的影响，使得劝说成为一门科学，无论你是普通人还是为某一产品或事业观点游说的人，这都是一本最最基本的书，是你理解人们心理的基石。——亚玛逊网上书店”


罗伯特·B·西奥迪尼博士

音乐茶座
主持人 玛鲁斯

流行音乐豆知识

什么是House?

House是于八十年代沿自Disco发展出来的跳舞音乐。这是芝加哥的DJ们创作出的一种音乐风格，他们将德国电子乐团Kraftwerk的一张唱片和电子鼓（Drum Machine）富有规律的节奏，及黑人蓝调歌声混音在一起，就产生了House，也就是我们常说的“浩室舞曲”，为电子舞曲最基本的型式，一拍一个鼓声，再配上简单的旋律，一般常伴有高亢的女声歌唱。

在Disco流行后，一些DJ试图将它改变，有心要将Disco变得较为不那么商业化，因此贝司和鼓的演奏变得更为深沈，很多时变成了纯音乐作品，即使有歌唱部分，也多数是由女歌手演唱的极简短的句子，而且往往没有明确歌词。渐渐地，有人加入了拉丁、说唱后爵士等元素，至八十年代后期，House冲出地下范围，成为芝加哥、纽约及伦敦流行榜的宠儿。到了九十年代，House已减少了那前卫、潮流色彩，但仍是很受欢迎的音乐。

为什么会叫“House”呢？就是说只要你有简单的录音设备，在家里都做得出这种音乐，House也是电子乐中最容易被大家所接受的一种。而House一般可分为Acid、Deep、Hard、Progressive、Epic、Trible这几类，不过House的范围比较广，大家也不用硬要把一首曲子分类。只是想告诉大家House有很多种。



◆ 专辑：Christmas List◆ 演唱：平原绫香
◆ 发行时间：2006年11月15日
◆ Oricon 2006年11月14日排名：第18位
◆ 首周销量：3700张

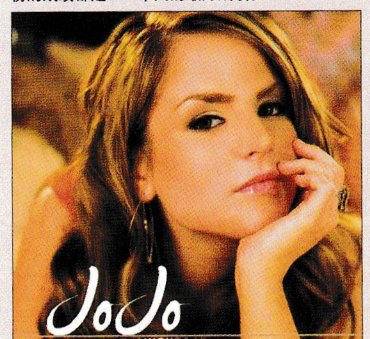
在每年临近圣诞节的时间里，歌手们也争先恐后地在这个档期内推出自己精心制作的“圣诞单曲”，同上期介绍的《Winter Love》一样，本期介绍的也是一张特别为圣诞制作的单曲集。

平原绫香从小受到音乐的熏陶长大，她1984年5月9日出生于东京，祖父是日本爵士乐的先驱平原眠，父亲也是一位成功的萨克斯演奏家，比她大3岁的姐姐目前在波士顿著名的爵士乐大学贝克莱音大学留学。2004年出道只一年，就能够受邀参加NHK电视台的红白歌合战。出道单曲《Jupiter》一经推出，就创下了70多万张的超高销售量，自2003年12月17日发行以来，连续122周在公信榜上留名，最高位达到第二名，也在历时两年零五个月后达到了100万张的佳绩。相信ACG迷们也会对平原绫香十分熟悉，宫崎骏动画名作《千与千寻的神隐》、游戏《大神》的主题曲都给我们留下了十分深刻的印象。

而这张《Christmas List》是在平原绫香出道快三周年时，推出的个人第12张单曲，这首歌是翻唱自1989年由David Foster作曲、Linda Thompson作词的一首老歌，不过由平原绫香一贯的风格重新演绎出来，将此曲感动的气氛完美传达给了歌迷，希望能在这个寒冷的季节带给大家一丝暖意。

本期levelup音乐台收录主打单曲《Christmas List》

还不满16岁的美国歌坛“天才少女”JoJo就已经发行了第二张个人专辑《The High Road》。在发行首周销量就达到10万8千张，获得了Billboard 200专辑榜的季军，无论是专辑首周的销量还是打榜的成绩都是JoJo个人的最好成绩。



2004年，在首张个人同名专辑《JoJo》发行的时候，13岁半的年龄可以说是卖点之一。而今JoJo的成长不只是体现在外表上面，随着年龄的增长，更为成熟的她对歌曲的把握也更为老练。在《The High Road》专辑的制作方面，公司为JoJo请来了著名制作人斯科特·斯托奇和Swizz Beatz，这也就注定了这张专辑较为商业化的大方向。但不容否认的是，经过大牌制作人的精心“裁减”，《The High Road》对JoJo来说是非常合身。其中，此前曾获得Billboard Hot 100单曲榜季军的《Too Little Too Late》，同名单曲《The High Road》和慢版情歌《How To Touch A Girl》非常值得一听。

与首张专辑《JoJo》中那个活泼可人的小女孩相比，如今的JoJo已经逐渐开始多了一些性感的元素。从首张专辑中的“阳光”、“童话”到这张已经开始涉足恋爱话题的《The High Road》，JoJo已经逐渐确立了自己的风格。

本期levelup音乐台收录主打曲目《Too Little Too Late》

◆ 专辑：The High Road
◆ 演唱：JoJo
◆ 发行时间：2006年10月17日
◆ Billboard 2006年11月03日～2006年11月09日排名：第12位
◆ 首周销量：10万8千张



电影小术语

AMAMORPHIC LENS 变形镜头：一种可以使宽幅度的场面，被压缩入标准的画面区域的光学透镜。1927年由亨利·克瑞雄根据中国的哈哈镜而发明。二十世纪福克斯公司在1953年拍摄《圣袍千秋》时，第一次使用这种镜头。

[墨攻]



上映日期：2006年11月23日
类　　别：古装/战争
导　　演：张之亮
主　　演：刘德华、范冰冰、吴奇隆、王志文、崔始元、安圣基
发　　行：华谊兄弟影业

强大的赵国想要一举攻打燕国，而实现这个计划的首要条件就是要先攻破夹在燕赵之间的梁国。于是，赵国大将军巷淹中奉命率领十万大军，逼近仅仅只有4000余人的梁城。危难之时，梁王向以守城主称的墨家祈求一支可以抵抗十万大军的守军。但是梁王等到的却是一个其貌不扬、孤身应战的墨者——革离。革离出奇制胜，奋勇抵挡住赵军二千兵马的偷袭，另赵军无功而返。逐渐，全心练兵，亲自制造无数特别武器的革离，加强梁城防守实力，应付赵军随时而来的庞大攻击，使得梁城上下，无不对他折服。但是，突然到来的墨家传人揭开了一个惊天秘密，顿时引起梁城惊恐万分。而此时梁王的嫉妒，又如鬼影一般隐匿在革离身边，杀气四伏……

影片改编自日本漫画家森秀树的作品《墨子攻略》，由刘德华等众多亚洲明星联袂主演，华谊与香港、日本、韩国四方影视公司共同投资1600万美元拍摄完成的战争巨作。而这部戏又以墨家思想为主导，相信影片能够把"墨子有兼爱非攻"的主题完美表现出来。

[伤城]

上映日期：2006年12月21日
类　　别：警匪/剧情
导　　演：刘伟强、麦兆辉
主　　演：梁朝伟、金城武、徐静蕾、舒淇、杜汶泽、黄伊汶、谭俊彦、梁靖琪
发　　行：香港寰亚

《伤城》的故事发生在一个伤心之城，梁朝伟扮演深藏不露的总督察刘正熙，金城武则饰演一位智勇兼备却又嗜酒成性的私家侦探丘健邦，二人亦师亦友，为生死之交。刘正熙，这位神勇的资深干探岳丈遭人惨杀，他着手侦查，还找来现已转当私家侦探的前警队拍挡丘健邦协助，而丘健邦怀有身孕的太太刚自杀，令他精神大受困扰。这宗谋杀案表面看来是仇杀，但丘健邦与刘正熙合力调查不久即发现事有跷蹊。两人渐渐深入案情，丘健邦开始感觉凶手是个濒临精神崩溃的人，而且就在他们身边……丘健邦带着过去的伤痛，却又和舒淇扮演的细凤关系扑朔迷离，徐静蕾扮演的金淑珍为刘正熙的新婚太太，却不知自己是被丈夫利用的工具，人性的诡异与布局的奇情，在本片中得以全面的彰显。

《伤城》是导演刘伟强继扬威国际的《无间道》及《头文字D》后又一力作，由誉满国际的亚洲影星梁朝伟和才华横溢、演技挥洒自如的金城武领衔主演。《伤城》讲述的就是这两个男人的故事，相信在片中我们可以看到两位主演精彩的对手戏。

[云水谣]



上映日期：2006年12月01日
类　　别：爱情/战争
导　　演：尹力
主　　演：陈坤、徐若瑄、李冰冰、归亚蕾、秦汉、杨贵媚、梁洛施、张致恒、朱茵
发　　行：中国电影集团

《云水谣》是著名编剧刘恒根据《台湾往事》原作张克辉的电影文学剧本《寻找》改编。所谓"云水谣"就是以剧中男女主角王碧云和陈秋水的感情为主线，故事穿越了1947年到2005年近60年的时空，从宝岛台湾到鸭绿江畔，再到青藏高原，一对台湾恋人的情感河流在历史风云中跌宕起伏。从惊鸿一瞥的初见到中年沉浮的际遇，再到晚年的寻觅；从生的思念到死的悲切，再到下一代人生命和情感的延续。每个人的爱情在不经意到来之后，都激荡的铺展开来……

以战争爱情为主题的《云水谣》是中影集团重点打造的大片，在投资、阵容以及制作上都堪称中影史无前例的创新。整部电影总投资近五千万，算得上是近年制作力量最大的一部爱情题材的影片。再加上内地当红小生陈坤、实力女星李冰冰、台湾美女掌门徐若　以及刚凭《伊莎贝拉》获得金紫荆最佳新人奖的香港女星梁洛施领衔主演，该片还邀得台湾两代金马影后、演技女星归亚蕾、杨贵媚以及影坛常青树金马影后秦汉的倾情加盟。扎实的制作班底造就了影片的优良素质，强大的影帝影后阵容为影片蒙上一层神秘且备受期待的色彩。

[007 皇家赌场]

上映日期：2006年11月17日
类　　别：动作/冒险/惊悚
导　　演：马丁·坎贝尔
主　　演：丹尼尔·克雷格、伊娃·格林、朱迪·丹奇、马德斯·米科尔森、杰弗里·怀特、卡特丽娜·莫里诺
发　　行：哥伦比亚

"《007》系列"的最新一集《皇家赌场》，虽然已是第21部邦德电影，不过讲得却是最早的故事，原著也是弗莱明的系列小说中最黑暗和最暴力的一部。故事讲述了邦德的初次谍海生涯。从电影一开始，《皇家赌场》就通过用黑白胶片表现邦德首次杀人时的场景，渲染了一种阴暗、暴力的气氛。随着情节的发展，邦德分别到了巴哈马群岛、迈阿密和意大利等地，目的是粉碎一个团伙的恐怖主义活动阴谋。最后，邦德需要在"皇家赌场"开设的一场金额很大的扑克大赛中获胜来打击恐怖活动的幕后首脑，他能赢吗？

从定角那一天起，丹尼尔·克雷格就一直饱受争议，甚至被冠以史上"最丑邦德"的称号。而他凭借在片中出色的演出，于11月14日伦敦举行的全球首映礼上为自己赢回一票。评论界认为，他塑造的新版007与以往的007相比少了几分英俊，但是更有人情味，他也将在今后的两年中继续接拍第22部邦德电影。而在明年1月30日，新007将登陆内地，届时我们也可以在电影院中领略到新邦德的魅力了。

北美TOP5周末票房排行榜

单位：百万美元（11月17日–11月19日）

名次	片名	上映周数	周末票房	累计票房
1	《欢乐的大脚》Happy Feet	1	42.320	42.320
2	《皇家赌场》Casino Royale	1	40.600	40.600
3	《波特拉》Borat	3	14.350	90.504
4	《圣诞老人3》The Santa Clause 3: The Escape Clause	3	8.218	51.620
5	《冲走小老鼠》Flushed Away	3	6.812	48.803



香港TOP5周末票房排行榜

单位：百万港元（11月19日）

名次	片名	上映院数	上映日数	周末票房	累计票房
1	《惊涛抢救》The Guardian	30	4	0.65	2.31
2	《3分钟先生》Mr 3Minutes	30	4	0.45	1.67
3	《天行者》Heavenly Mission	30	3	0.44	1.28
4	《死亡笔记：最后的名字》	30	17	0.33	13.70
5	《德州电锯杀人狂–成魔之路》	18	4	0.19	0.79

点　评 11月17日–11月15日的北美票房榜首之争可谓异常惨烈，"杀人执照"在手、且曾在苦寒之地顺利完成任务的007，竟意外不敌华纳的"南极刺客"。新任邦德丹尼尔·克雷格领衔主演的《皇家赌场》席卷3434家院线，平均每处进账1.2万美元左右，单家成绩最高；但华纳的CG动画《欢乐大脚》以约1.1万的平均值紧紧咬住，并凭借3804影院的数量优势上位成功，成为今年继《冰河世纪2》、《汽车总动员》、《丛林大反攻》之后，第四部初登场便夺得状元的动画片电影。"阖家观赏群体＋全年龄观众层＋动作影迷＋邦德粉丝"，《欢乐的大脚》和《皇家赌场》几乎截断了所有观众，因此受企鹅与特工两股火爆热浪的席卷，其他上画中的作品均票房锐减，创下平均50%以上的巨额跌幅。《欢乐大脚》4200万美元的开篇，虽在影史11月首映成绩与影史CG动画首映成绩中均位列第11名，但对华纳而言无疑是值得骄傲的进步，而据说早在内部试映时便有声音指出"本片隐秘着击破《赛车总动员》的潜力"。

点　评 最新一周的香港票房前三列均被新上映的影片占据，冠军毫无悬念，被《惊涛抢救》（又翻译成《救生员》）以领先第二名20万港元的成绩夺得，本片除了漂亮的场面操控之外，在挖掘人物内心最深层次的感情上下足了功夫，做到刺激与煽情两不误，在片中，编剧适时地提出了"生存内疚感"的问题。主人公兰德尔因为同事的死亡和自己的幸存，产生了严重的心理障碍，最终，在教会学生如何去拯救别人的同时，也在拯救他自己。票房第二名由《3分钟先生》夺得，从歌坛跨足影坛，郑中基就成了疯狂喜剧的代表，但在本片他尝试温情老爸的形象，转型大走内心戏路线，也在观众中获得了不错的口碑。而第三名《天行者》中，主演郑伊健的古惑仔形象已经深入人心，此次他再度出演古惑仔角色，为影片加分不少。《死亡笔记》在蝉联两周冠军后依然停留在前五，至此已经获得了累计将近1400万的票房佳绩，而且看来有望继续在榜单占据显着位置。

流行服饰

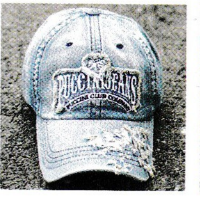
主持人 雪风



▲毛线编织的滑雪帽。上面印有歌特卷草体文字

◀骷髅马钉和十字架印花的组合无论什么时候都不会显得过时

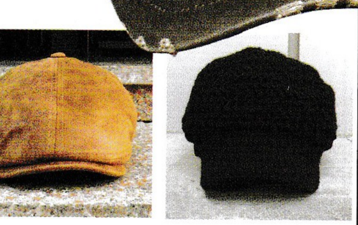
▶ 装饰在帽子上的铁链试图表现出青春的叛逆



▲牛仔布料是很多男生的挚爱，而故意制作出的磨损效果也多了一份野性的味道



▲仿鹿皮的面料制作的鸭舌帽，充满复古情节



▲普通的黑色毛线帽，但款式在最近颇为流行



▲"Enjoy Coca–Cola"，最经典的图案有时也意味着是一种流行



▲红黑格子布的用料充满苏格兰风情

帽子，秋冬必备的时尚配件

秋风乍起，草木枯零。转眼间已经到了深秋十分，这时的中国绝大部分地区都已经处在被西伯利亚或是蒙古来的冷空气轮番骚扰中了吧。虽然雪风所处的城市现在依然可以穿着单衣招摇过市，但每次打开NDS进入《动物之森》看着那些泛黄的草皮和转红的树叶也会深感到秋天的寒冷，于是便为《动物之森》中的小雪风添了一顶毛线织的帽子，顿时看上去就暖和多了^o^

帽子原本就是秋冬季节的特色物，它最初的作用也仅仅是保暖防寒而已，不过随着人们对流行的追求，帽子也有了许多令人意想不到的妙用。从人体结构上讲，帽子因为身居"高位"而往往有聚焦视线的效果。想象一下，在人潮汹涌的街头，一袭简洁的男装再配上一顶款式沉稳的帽子，你身上所散发出来的"过客"的味道，将怎样吸引身旁陌生人的目光。而聚焦旁人的目光倒是其次，更关键的细节在于：你的脸或者整个脑袋，都深藏在帽子之下而不露声色。此外，帽子的作用还在于：如果你留着长发或者忙于奔波，戴上帽子，一切有关发型的问题将得到有效而彻底的解决，绝对是偷懒一族紧急时刻的的万用法宝。男孩子的着装本来就比女孩子要来得单调，所以不妨考虑在帽子这种小配件上花些心思，一定会起到事半功倍的效果哦！



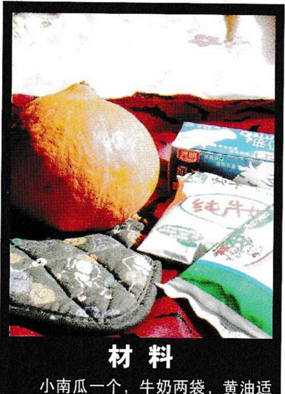
美食天地

主持人 雪风

香甜可口的南瓜汤

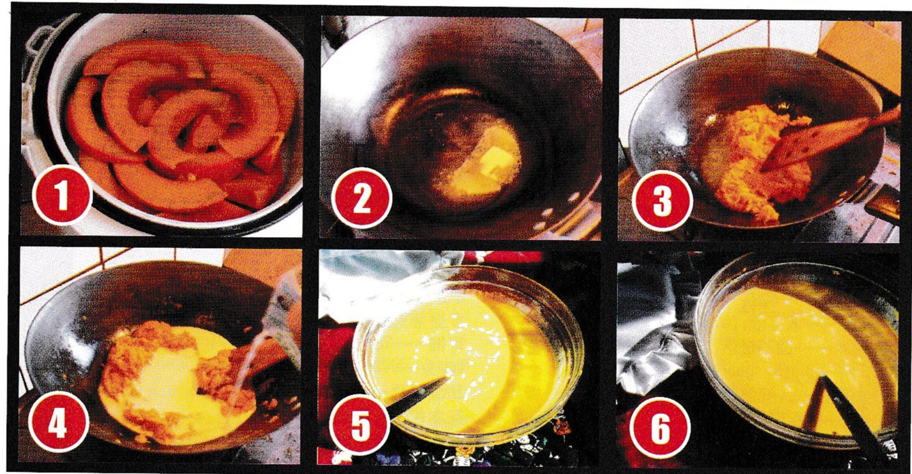
香甜可口的南瓜汤一定会让品尝者胃口大开，并且全部食材都有令人感到愉悦的效果，在被学业折腾得头昏脑胀之际可以尝试着做上这一款甜品，不但可以放松心情还能满足味觉，何乐而不为呢。

为了纪念刚刚结束的万圣节，本期的美食将向大家介绍如何制作超级简单便利同时营养美味的南瓜汤。本品虽然是甜品，不过由于可以控制含糖量，所以怕甜的人也可以接受。南瓜能制造好心情，因为它富含维生素B6和铁，两种营养素都能帮助身体将所储存的血糖转变为葡萄糖，而葡萄糖正是大脑唯一的燃料。同时，南瓜的糖分也不会导致发胖，对于体型要求严格的读者也可以安心享用。牛奶是钙的最佳来源，和南瓜在一起有抗疲劳和增加幸福感的功效哦。南瓜汤的做法相当简单，食材在各大超级市场也都能轻松的购买到，并且价格也很便宜。女孩子们不妨为心爱的男友学做一下这款美味且营养的南瓜汤，相信定会提升你在他心目中的魅力值的！



材 料

小南瓜一个，牛奶两袋，黄油适量，奶油适量（这个可以不加的。基本上是为了更好看和香甜）



1、将小南瓜从中间切开，再切成瓜块。此时不用去皮，一会熟之后会很容易剥。
2、把切好的块块们平铺在一容器上，锅蒸20–25分钟（如果在这里用的是电饭煲送的容器还可以顺便做好底下的米饭哦，所以推荐使用这个，米饭蒸好了的时候正好南瓜也蒸好了。）
3、将蒸好的南瓜稍微晾一晾。趁还温热的时候去掉表皮。放入一个大碗中，用勺子仔细压烂成泥。
4、在锅内化开适量黄油。将南瓜泥放进去，小火翻炒大概3–5分钟。（注意一定要用小火，千万别炒糊了。）
5、慢慢的分几次加入牛奶。中火一边翻动一边熬煮。香味出来以后就可以盛出来了。

WEB SHOW 精采网文选读

原来曹操、周瑜、诸葛亮都是一家人啊？能把《三国》读到这份上也真是厉害了。每年的高考都能出现一些爆强的语句，今年也不例外，本期就收录了一些，各位高三的同学也要学着点哦。Wii在本期截稿时也已发售了，值此之际就让UT文学组的hopy来带我们回顾一下任天堂的“寻找尼奥之路”吧。本栏目文摘性质的文章均有稿酬提供，请作者到如下网址提交信息，我们将在收到信息后的三个月内核实发放。http://www.levelup.cn/levelupbook/

十二星座灌水心态

白羊座：如果是不在乎积分的话，白羊座的帖子可以说是如洪水泛滥般一发不可收拾，不过那版的版主可要头痛了。

金牛座：金牛座的人实际，不会在论坛上灌水聊天，这么浪费时间，要聊天还不如OICQ等聊天工具用得方便。

双子座：双子座的水帖纯粹是聊天性质的，一句问候语就可以和别人搭上10几层楼梯，真怕他摔下来。

巨蟹座：巨蟹座在哪都给人和和气气，规规矩矩的感觉，来论坛也是向人虚心请教，并不会添什么乱子。

狮子座：狮子座的水帖是想看看自己的影响力有多少，如果连一个没意义的帖子，都可以引得下面回帖无数，强烈满足了狮子的虚荣心。

处女座：处女座的人总爱挑毛病，总是就那些看不惯的事发表自己的意见，不过太固执已见，小心会成为众人攻击的目标。

天秤座：天秤座的水帖都放在打招呼上了，喜欢交友的天秤朋友遍天下，对哪个都公平对待，不然自己吃亏是小，得罪了朋友就事大了。

天蝎座：天蝎座想灌水的时候就灌水，本着我是天蝎我怕谁的意思，不去理会别人的看法，自己开心就好。

射手座：射手座的人喜欢打游击，各个论坛都会留下他们灌水的足迹，不会对哪个论坛太过留恋，新鲜感过了就消失一段时间，不过哪天说不定又会冒出来了。

魔羯座：说魔羯座的人勤奋，还真不假，找来一大堆符合论坛主题的文章，贴得满屏都是，这可真是难为了版主不知该如何定夺了。

水瓶座：喜欢搞怪的水瓶座总是神出鬼没的，潜水也潜得很深，但总是会在关键时刻冒出来，吓众人一跳。

双鱼座：双鱼座灌水是随心所欲的，想灌就灌，但是如果受了委屈，就会赌气不来，反正论坛何其之多，不来这个还有其他的。

原来曹操、周瑜、诸葛亮是一家人

曹操的长子是谁？

——曹昂

曹操的长子的妹妹是谁？

——清河公主（只有清河公主才和曹昂同父同母）

曹操的长子的妹妹的老公是谁？

——夏侯楙

曹操的长子的妹妹的老公的老爸是谁？

——夏侯渊

曹操的长子的妹妹的老公的老爸的侄子是谁？

——夏侯尚（他老婆——德阳公主）

曹操的长子的妹妹的老公的老爸的侄子的女儿是谁？

——夏侯徽

曹操的长子的妹妹的老公的老爸的侄子的女儿的老公是谁？

——司马师

曹操的长子的妹妹的老公的老爸的侄子的女儿的老公的爸爸弟弟分别是谁？

——司马懿，司马昭

曹操的长子的妹妹的老公的老爸的侄子的女儿的老公的侄子是谁？

——司马炎及其一干兄弟

曹操的长子的妹妹的老公的老爸的堂侄女是谁？

——夏侯氏（史上无名）

曹操的长子的妹妹的老公的老爸的堂侄女的老公是谁？

——张飞

曹操的长子的妹妹的老公的老爸的堂侄女的老公的女婿是谁？

——刘禅

曹操的长子的妹妹的老公的老爸的堂侄女的老公的女婿的女儿的老公是谁？

——诸葛瞻

曹操的长子的妹妹的老公的老爸的堂侄女的老公的女婿的女儿的老公的爸爸是谁？

——诸葛亮

曹操的长子的妹妹的老公的老爸的堂侄女的老公的大哥是谁？

——刘备

曹操的长子的妹妹的老公的老爸的堂侄女的老公的大哥的儿子是谁？

——封禅永理应该都算……

曹操的长子的妹妹的老公的老爸的堂侄女的老公的大哥的老婆是谁？

——孙尚香（你要答别人也成，后面的题就走不下去了）

曹操的长子的妹妹的老公的老爸的堂侄女的老公的大哥的老婆的大哥是谁？

——孙策（及麋国舅一干人等）

曹操的长子的妹妹的老公的老爸的堂侄女的老公的大哥的老婆的大哥的女婿是谁？

——陆逊

曹操的长子的妹妹的老公的老爸的堂侄女的老公的大哥的老婆的大哥的老婆是谁？

——大乔

曹操的长子的妹妹的老公的老爸的堂侄女的老公的大哥的老婆的大哥的老婆的妹妹的老公是谁？

——周瑜

绕来绕去，原来都是一家子，那还打什么哪？



现在流行的校园暗号，你能听懂吗？

楼主：manmutt

起床失败——睡过头
中油——中国无业游民
小玉西瓜——满脑黄色思想
皮卡丘——很会放电
前凸后翘——小腹前凸，小腿罗卜后翘
史努比dd——stupid
校花——校门口卖豆花
蛋g——当机
泡面——大补贴（盗版光盘）
陈经理——猪头
很q——很可爱（cute）
潜水——插不进话，只能[恩、恩、喔、喔]
3p——pig猪、poor差劲、poud傲慢
史努比——死路边
s——很拐弯抹角
爱心——爱钱又没良心
人类——人渣+败类
老板——形容他人老是板着脸
无言独上枝头——没有话和你这猪头[枝头]讲
八点半——爱你想你[20：30]
小美人——小时侯是美人
柯南的表哥——护南[虎烂]
无理猫——没礼貌[台语发音]
通心粉——虚有其表[没内在]
松下问童子——你老师咧！
我要去大使馆上班啦！！——上大号
炮友——泡茶请朋友
拖油瓶——专扯人后退滴~
阿姑——大嘴丑女
早稻田——快要倒的商店
辣马——pl小姐
给你彩色笔——给你颜色瞧
趴趴熊——懒人
罗曼蒂克[romantic]——流氓猪哥
可怖——可怕+恐怖
100分——38，49加十三点
超级双频——超级平胸
花木兰——没长胸
潜水艇——没水准
小阿姨——长的很正点的女生
小笼包——装可爱
很闪——很嚣张
洗胃——喝饮料
油条——很花的男生
烧饼——很轻浮的女生

测试



鬼屋来帮你选工作

你在旅行时不小心在荒山野岭迷了路，这时天色已晚，你发觉到附近只有一间小屋子，逼不得已只好向主人借宿。可是屋主老夫妇却告诉你房子的四间房间都有闹鬼；一定要住下来的情况下，你会选择哪间房间？

A 有个人头从窗外恶狠狠瞪着你睡觉的房间
B 厕所会传来开关门声和女人叹息声的房间
C 你一睡上去床就开始摇晃不让你睡的房间
D 半夜醒来看到一个无头鬼坐在床边的房间

结果见下页



[热笑话] A君在做语文试卷时，被一道填空题“《这里的黎明静悄悄》的作者是谁”难住。苦思良久，A君毅然在空栏上写着“霍利菲尔德”。一旁的监考老师笑问：“怎么不写泰森呢？”A君道：“他的名字太短了，不像！”

进口美女

张仪和苏秦都是战国时期著名的外交家，以游说发家致富，而游说的物质基础正就是舌头。张仪在致富前曾经过过一段穷困潦倒的日子，那时张仪还年轻。他饱读诗书并且学完心理学之后就到各国开始了自己的游说生涯，可是因为他出身卑微，又没有银子开路，所以往往连游说的对象都很难见得到。后来，他带着几个人跑去楚国寻求富贵，却因无法见到楚王而生活潦倒起来，吃了上顿没下顿，一起去的人都抗不住了，纷纷说："你要是再找不到致富门路的话，我们都去工地当民工了，至少能吃饱肚子，比在这里饿肚子强！"张仪就说："我们不是出来赚大钱的么？怎么能稍微受点委屈就打退堂鼓呢，大家再忍几天吧，只要让我见到楚王，我保证我们肯定可以从此富起来，来来来，吃萝卜！"

那个时候，楚王最宠爱的两个女人是南后和郑袖。

没过多久张仪终于见到楚王了，可是楚王却对他爱理不理的，张仪说："我到楚国也呆了很久了，大王却还是不给我一官半职，我一秒钟几十万上下，耽搁不起啊。如果大王真的不喜欢我的话，那我可走了，我去晋国去了！"楚王本来就不喜欢他，巴不得他早点走，整个世界都清静了呢，楚王就说："慢走，不送啊！"眼睛却看在面前的漫画书上盯着呢。张仪道："当然，我对楚国还是很有感情的，不管那边的生意多忙，我总还是会回来一次的。"楚王道："哦？今天，天气不错啊。"张仪又说："不知道楚王有没有什么要我带的？晋国那边的土特产啊，古董古玩啊，月光宝盒啊什么的？"楚王说："不用啦，这些玩意儿本国多的是，晋国的东西没什么好稀罕的，时间不早了，再不走就赶不上跨国牛车啦……"

张仪说："那美女呢？大王就不喜欢那边的美女么？"楚王忽然抬起头来说："什么什么？你刚刚说什么？"张仪缓缓的道："美女啊，晋国的美女啊。大王您还不知道吧，每年一度的凤凰杯诸侯国美女大赛的冠军亚军季军都被晋国的美女包揽的啊，晋国的美女那叫一个美啊，粉红的脸蛋儿，雪白的肌肤，头发黑的跟黑夜一样，走起路来婀娜多姿，说起话来娇娇滴滴，能把铁石都给融化了！"楚王看漫画看得正兴起，一听张仪这么说，眼睛都放光了："本国比较偏远，晋国的小美人儿寡人还的确没有见过，那你就我带几个晋国的土特产来，要新鲜的啊！"张仪假装为难道："不过……"楚王："好说好说，这个好说！"楚王立刻派人给了张仪很多金子，让他从速去办理此事。

张仪故意把此事传开，一直传到南后和郑袖的耳朵里面，这两位都知道楚王的德性，连忙派人去联络张仪，告诉他说："听闻张先生受大王之命去晋国买土特产，特送上盘缠许多供先生在路上花销，方便面和水果在路上食用。"张仪又乘机捞了一票。这一日，秋风瑟瑟，彤云密布。张仪即将前往晋国，楚王亲自到车站送行，车站里面停靠着去往各国的牛车，票是早就已经定好了的，去往晋国的那辆牛车就停在不远处，车厢上写着楚国——晋国，那头生猛的黄牛兀自喘着粗气。

张仪：此次一别，路途遥远，交通又不便，不知何年何月才能回来见到大王。而前面的路上指不定还会碰到山贼、老虎、UFO什么的，大王赐我几杯酒给我壮壮胆吧！

楚王：没问题，只要你能平安的带晋国土特产回来（楚王赐酒给张仪）

张仪一直重复上面的那句话，楚王一直赐酒，张仪喝的脸都红了，楚王端酒端的手都软了。

张仪：大王端酒也端累了，看在土特产的份上，恳请大王特别开恩，让最信得过的人来再给我赐几杯酒，以期给我更大的勇气和鼓励，让我即便碰见牛魔王也不会害怕！

楚王：可以，只要你能早日完成任务回来。

楚王于是拉了南后和郑袖过来给张仪敬酒。张仪一见连忙做出不敢饮酒的样子，"咕咚"一声就跪在了地上，大喊："请大王把我杀了吧，我欺骗了大王啊！"楚王惊讶不已的问道："为什么？怎么了？"张仪说："我足迹遍布世界各地，从来没有遇见过大王的这两位贵妃这么漂亮美貌的女子啊，以前我对大王说要去找土特产，那些土特产跟着两位贵妃比起来简直就是一个天上一个地下，今天我见了两位贵妃才知道什么是美女了，我欺骗了大王，罪该万死啊！"楚王一听乐了："我在寻找，我在寻找，反反复复才发现，原来最美的就在身边！好了好了，恕你无罪了，天下根本就没有女子能比得上我的贵妃的，是也不是？"临了，楚王还对着两个贵妃使了个鬼脸约定了今晚的活动。

张仪无中生有，以实际上不存在的晋国美女空手套白狼，不但吃了楚王吃爱妃，赚足了银两和方便面，而且从此受到了楚王的器重。





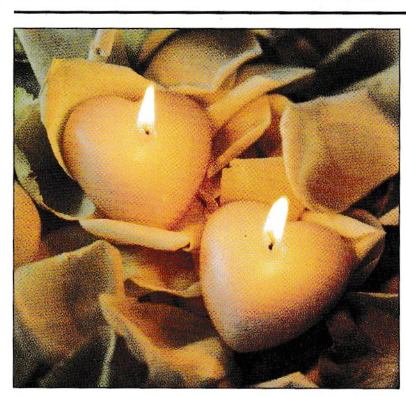
[测试结果]鬼屋来帮你选工作

A 你比较适合SOHO一族，或是医生、律师等职业。这类型的工作多半是拥有自己的专属空间，有一定的收入来源，而且比较固定不容易被外界所影响。有人从窗外瞪着你也代表来自于周遭对你的不满和异样的眼光；在窗外代表不容易对你造成影响。例如老师的工作，不管你教法如何，甚至被批评到一文不值，可是并不会让你因此丢了饭碗。其它例如公务员的肥缺也都可以归类于此。适合你的工作还有行政部门、教育、企划人员及艺术创作等。

B 你比较喜欢的是一份很稳定的职业，尤其是公司的主管（员工）等比较不需要到外面抛头露面的内勤工作。厕所会传来开关门声和女人叹息声代表你会受到来自于上级的压力或是主管的责骂；比较起来，你宁愿整天待在办公室里吹冷气也胜过到外面去忍受风吹日晒；其它诸如高科技产业的技师或工程师，企业的网络工程师或是会计等等也都是属于此类。适合你的工作还有助理秘书、工程师、研发人员、财务金融相关人员或人事部门等。

C 你比较适合从事业务的工作。你的个性比较好动，无法整天坐在办公室甚至闷出病来，你也不喜欢受拘束，所以你的职业也比较倾向于可以常常到外头走动的工作，像是拉保险、销售等等。床开始摇晃不让你睡代表你做业务时，拜访客户常常会发生的拒绝、碰壁。像是大老板或是送收货员也都可以归于此类。其它适合你的工作还有业务人员、门市人员、美容师或是餐饮旅游相关行业。

D 你适合从事接近群众的工作。例如电视明星、政府官员等需要群众支持的工作都算是。无头鬼坐在床边代表这个人和你密不可分，可是你又无法看清他是谁。就像棒球明星会累积一定的球迷，也靠球迷吃饭，可是又无法知道谁是谁一样。像是公司的公关、便利商店的店员或是银行的服务人员也都可以归于此类。适合你的工作有演艺人员、KTV、PUB、公关人员以及导游，你也适合去从政。



国家的名字如此浪漫

楼主：dmg123

c.h.i.n.a. 中国
come here.i need affection.来这，我需要爱

k.o.r.e.a. 韩国
keep optimistic regardless of every adversity. 虽然事与愿违保持乐观

h.o.l.l.a.n.d 荷兰
hope our love lasts and never dies. 希望我们的爱永恒不变

i.t.a.l.y. 意大利
I trust and love you. 我相信你和爱你

l.i.b.y.a. 利比亚
love is beautiful, you also. 爱是美丽的，你也是

f.r.a.n.c.e. 法兰西
friendships remain and never can end.友谊永固

b.u.r.m.a. 缅甸
between us, remember me always. 我们之间，常常记得我

n.e.p.a.l. 尼泊尔
never ever part as lovers. 像情人一样永不分开

i.n.d.i.a. 印度
i nearly died in adoration. 我差点在狂爱中死去

k.e.n.y.a 肯尼亚
keep everything nice, yet arousing. 全部东西保养好来保持趣味

C.a.n.a.t.d.i.a 加拿大
cute and naughty action that developed into attraction.可爱和顽皮的动作造成吸引力

e.g.y.p.t. 埃及
everythings great, you pretty thing!十全十美，你这漂亮的东西

m.a.n.i.l.a. 马尼拉
may all nights inspire love always. 漫漫长夜时时刻刻感到爱

p.e.r.u. 秘鲁
phorget (forget) everyone...remember us. 忘记全部人记得我们

t.h.a.i.l.a.n.d. 泰国
totally happy. always in love and never dull. 完全快乐时时刻刻蜜运中

[冷笑话]  生活真是没劲儿，上个月我的一个哥们儿向我借了4000块钱，说要去做一个整形手术，结果现在我完全不知道他变成什么模样。

高考作文爆笑语句

楼主：owaru

很多都是出自于天津卷《愿景》——没办法，谁叫这个题目太叫人摸不找头脑了！

1.尽管司马迁多次遭受宫刑，但他忍受住一次又一次的痛苦，还是以顽强的毅力写出了伟大的《史记》。

【一次又一次？司马爷爷你那里难道是春风吹又生？】

2.有人说人生有三大恨事：一恨鲫鱼多刺，二恨海棠无香。第三恨我忘了，不过我想，第三恨应该是：三恨愿景泡汤。

【虽然很押韵，但我能告诉你这话是张爱玲说的，最后一恨是：红楼梦是个大坑……】

3.没有愿景，就像投不了胎的野鬼一样。／没有愿景，就像孤魂野鬼一样没有归宿。／没有愿景的生活就像没有放味精的菜一样，可吃但不鲜。／一个没有愿景的人，就像没有脊柱一样，直不起腰，挺不起背，只能匍匐在人生之路上，阳光照不到他身上，幸运女神也不会眷顾这样的人。

【愿景啊，你居然比空气还重要！我一直都没发现的说……】

4.我的爸爸就像亲人一样爱我。

【敢情您老是您爸爸从垃圾箱里捡来的？】

5.太阳离我们越来越近，像一个金黄的油饼。

【这位同学……你是没吃早饭就来考试的是么？】

6.周总理的愿景是国家的富强独立，在他心里只有四个大字：为人民服务！

【也许你的语文老师能容忍你，但你的数学老师不会原谅你！】

7.我希望有一条健康的双腿，一个智慧的大脑……

【同上】

8.有一种自卑叫自信，有一种跌倒叫爬起。

【这位同学是新时代的苏格拉底】

9.没有自尊的脖子，无法支撑自信的头颅。

【我想知道怎样的脖子叫做“有自尊的脖子”】

10.没有背景，就奔前景。

【乍一看不知道在说什么，仔细一想似乎有点针砭时弊的意思……但再想又不知道他确切要说什么……难道只是为了押韵？】

11.眼睛为什么长在两边，因为它是用来向前看的。

【同学你的逻辑是超越我的理性范围之外的……】

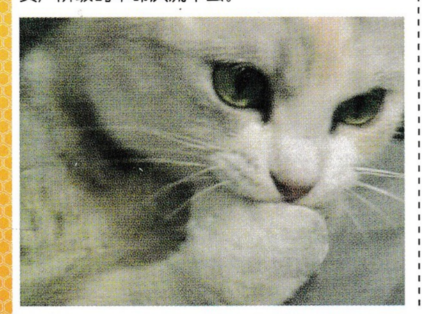
12.人生就像一杯白开水，平平淡淡的；但又像一杯加了糖的白开水，甜甜的；也像一杯加了盐的白开水，咸咸的。

【这……还是白开水么？】

13.马瘦毛长蹄子肥，儿子偷爹不算贼；瞎大爷和瞎大妈过了半辈子，谁也没见过谁。

【同学，您是郭德钢老师的儿子伐？】

14.孟德斯鸠出身贵族世家，虽然从小过着安逸的生活，但他看着天空变化的云，突然做了一个震惊历史的决定，——那就是投身到资产阶级的革命洪流中去。



【原来孟老师夜观天象忽然大彻大悟……】

15.人命诚可贵，爱情价更高；若为生死故，两者皆可抛。

【不厚道啊！你不能因为人家裴多菲过了50年的著作权保护期就这样糟尽人家……】

16.俗话说：人有多大胆，地有多大产。土地如此，人何以堪？所以我们更应对未来怀有远大的前景。

【我无语了……这位同学你到底要说什么？】

17.进入高三，我就过上了“起的比鸡早，睡得比狗晚，吃的比猪差，干得比牛多”的日子。虽然我吃的比猪好多了，但我干的确实比牛还多。此刻，我的愿景就是……

【可怜的孩子……同情的抚摸之，对高玉宝：你看到了吗！周扒皮对你们那其实是很有人文精神的！】

18.我最大的愿景就是有骂人的习惯。虽说五讲四美要遵守，但恐怕只有坐在房顶上骂上三小时不带重样的才能解解我心头的怨气。写到这里，我手心发汗，因为我怨的是这张考卷，因为它决定了我的未来和前景。就凭这不足半米的考卷和一些墨水，就决断我十二年的求学生涯，我不服。但我犯不着跟分数过不去。

【孩子……你是不是已经准备好出国的后路才来考试玩的？】

19.上帝给了我们七情六欲，我们却把它们变成了色情和暴力。

【深刻！】

20.我的愿景是考上一所好大学，找到一个好工作，这样以后才有能力让我的儿子也考上一所好大学，找到一个好工作。

【为什么我想到了政治书里那个记者采访放羊娃的那段？】

21.我的很多同学为了能考上军校或警校，不惜把眼睛给做了。

【做？怎么就给做了？】

22.海子说：我想找一所房子，面朝大海，春暖花开。

【您老省省吧！如今海边花园别墅贵着呢，您找到了也买不起啊！】

23.周总理站在十里长街对天哀叹：“出师未捷身先死，长使英雄泪满襟。”他对祖国美好未来的愿景使亿万人民为之失声痛哭。

【十里长街……？】

24.泰戈尔说：黑夜给了我黑色的眼睛，我却用它来寻找光明。

【你信不信顾城会拿着斧头半夜来找你？】

25.汨罗江边，项羽手持利剑于颈间，他高呼……

【他高呼：屈原小亲亲你怎么那么早就舍下我去了啊！】

26.醉翁深知：不应有恨，何时长向别时圆……

【苏轼to欧阳修：大家熟归熟，你这样我一样告你剽窃！】

27.在桃花源过着田园生活的陶渊明写下了“疏影横斜水清浅，暗香浮动月黄昏”的名句……

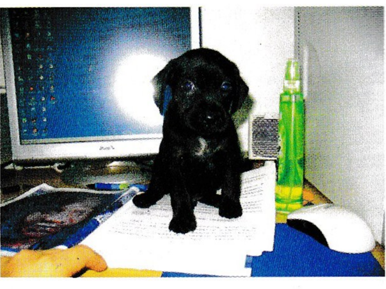
【好吧……我承认……其实我也不敢保证林逋老先生就一定不是陶渊明的邻居。】

28.当俞平伯为钟子期摔琴之时，他所寻找的是高山流水，琴声是他的愿景。

【鉴定为BL穿越文】

29.韩愈跟着刘邦去打仗，一天……

【又鉴定出一篇为BL穿越文】



30.居里夫人发明了鱼镭，她的愿景实现了……

【居里夫人您死得真冤枉……谁晓得这鱼雷它竟然也是有辐射的！】

31.司马迁在受到残酷的宫刑之后，忍辱苟活，因为他知道“不孝有三，无后为大”，所以……

【所以……怎么样？难道找个小攻搞男男生子么？】

32.司马迁在遭受宫刑之后，不得不忍受断腿之苦……

【我求求你们了！司马爷爷“一次次”的受了宫刑已经够惨的了！你们别再虐他了！】

33.司马迁在被施行腐刑之后，不顾身体的腐烂，写出了千古绝唱《史记》……

【令人发指啊！我已经彻底无语了……】

34.我看到司马迁在遭受宫刑之后的伟大成就和伟大愿景，不由感叹：三百六十行，行行出状元。

【是啊！敢情太监这行也能出状元】

35.一代男儿司马迁自愿接受宫刑，就是因为他心中的伟大愿景：那就是大唐还没有一部自己的史书，于是他忍辱负重为大唐完成了《史记》。

【掀桌！司马迁究竟招谁惹谁了？都被折腾成这样了居然你们还不肯让他得到解脱！还一直把他从汉朝虐到了唐朝，求求莘莘学子们，你们就可怜可怜这位老人家吧，他已经受够了……】

36.因为，猪＝吃饭＋睡觉，我＝吃饭＋睡觉＋学习；所以，我＝猪＋学习

【真的……我很感动，这就是劳动人民朴素而深刻的辩证法】

37.时间就像一杯浓硫酸，可以腐蚀一切东西……

【同学，你在学校是化学课代表吧？】

38.朋友，以即死的心情面对你的愿景，它就会离你更近。

【那谁还敢……】

39.我叫张三，三点钟的时候在家做作业，但心里却想着柜子里的三个苹果，被三婶知道，告诉了爸爸，爸爸打了我三巴掌。

【别“三”了！我知道你是湖北考生了！】（湖北卷作文题目：成语：三思而后行，三人行必有我师焉、举一反三……，从以上带“三”字的成语中，能给你什么启示……）

40.母鸡生小鸡要生好几天。

【原来如此，可怜的母鸡——我终于明白相比于你的痛苦，鸡蛋2.8元一斤是多么便宜了！】

41.我们一家三口，爸爸妈妈和姐姐。

【敢问你是谁？】

42.远远地，走来一位女姑娘。

【我想见识下男姑娘……】

43.什么是举一反三？就是举一个例子反对三个例子

【你的语文老师会自杀……】

44.三人成虎就是三个人的力量加起来像老虎一样有力，所以我们要团结。

【上面那位语文老师，你不介意复活过来再自杀一次吧……】





[热笑话]

记者：根据最近一项民意调查显示，国民对国内外时事的关心度很低，议员先生，您对此有何看法？

议员：没有看法，我不关心。

Nintendo Finding Neo 寻找尼奥——任天堂之路

TEXT BY hopy（UP TEAM文学组）



序

乳白色的雾气笼罩在初夏的草原身上，太阳正在升起，绿叶挂着露珠将朝晖分解成七色霞光，均匀地喷洒带来的热量波动不动声色地触动阴影中那个精灵的魔法阵。伴着一阵轻微的碎裂声他打开了这个世界的入口，挣扎，爬行，伸展，蜕变，等待。随着阴影被时间驱散他开始感觉到红外线送来的能量在身体内弥漫，一些氧化二氢分子经过复杂的操作被分离到风中，余下的碳氢氧原子在精妙毫无差错的排列下将一点五亿公里外氢氦聚变放出的光波按波长分类并有选择的吸收掉其中一部分而将剩余向四面八方反射出去。糖分子在线粒体中氧化变成二氧化碳和水，放出的能量被神经细胞变成电脉冲然后在一系列复杂有序的化学反应调整下导管中的液体开始流动。于是，他便扇动起五彩斑斓的翅膀投入到花香四溢的一生中去了。

Neo,is that you?

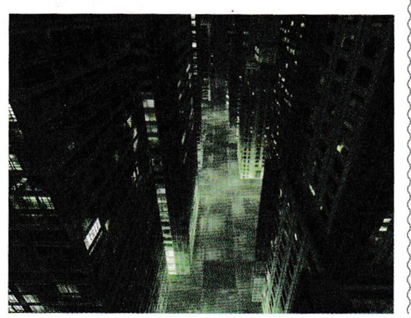
不，我叫庄周。

点·线·面 Point·Line·Plane

没有人知道我们的祖先是从什么时候开始做梦的，也不会有人知道是谁第一个将他的梦境涂到岩窟的石壁上。然而梦的精灵早已在人类的文明长河中注入了自己的血液，绘梦之笔也随着文明的发展一路走来。我们讲述，我们吟咏，我们歌唱，我们撰写，绘画、雕刻、建造、舞蹈、表演，甚至数学物理化学都已成为我们重现梦境的手段。而所有这些最终汇集到一起的时候，电子游戏诞生了。

最初的玩家几乎都只能在一个固定画面里面进行游戏而且只能看到一些简单的色块或者直线，操作方式也很复杂。制造游戏机的商人几乎给所有型号的家用游戏机都像街机那样配上笨重的摇杆和毫无用处上手困难的键盘，包括那个制造了游戏业界成功和失败双重神话的雅达利主机也是如此。玩家对游戏的体验被束缚在繁复的操作中难以投入到游戏的乐趣之中去，这种情况直到1980年才得到革命性的变化。日本一家原本跟风经营低成本电视游戏机的小企业推出了一种名叫“GAME&WATCH”的便携式液晶显示游戏机，虽然在技术上并没有什么值得推崇的地方然而这款游戏机的设计者设计了一种极为直观而方便的操作方式——十字方向键，这个划时代的杰作让游戏业在操控性上产生了质的蜕变也让横井军平被写进了电子游戏发展的史诗之中，更让任天堂从一个跟风的企业跃身变为引领业界风向的排头兵，直到26年以后的今天仍然如此！

FC是任天堂创造奇迹的开始，大胆采用十多年后才在PC上出现的图形专用处理芯片、有限制的引入第三方还有那个小巧的长方形手柄，在不到一年的时间内便吸引了300万玩家购买这台游戏主机。1989年秋由当时还默默无







闻的宫本茂担当制作人的超大作游戏《Super Mario Brothers》正式发售，这款至今还在各种PDA手机MP4播放器上不断出现的作品后来被认为是TV游戏的奠基之作和游戏设计的最原始范本。主角、剧情、关卡、杂兵、Boss、能力提升、隐藏要素、操作要求……不能不提的是横向卷轴背景的首次出现，任天堂第一次将游戏从定格的画面中真正解放出来。虽然可移动背景早已出现然而在只有《超级马里奥》将它和游戏结合在了一起。横向卷轴背景引发的模仿风潮直到另一款老任本社怪物级作品的出现才被终结，《塞尔达传说》让玩家第一次产生了“原来游戏还能这样玩啊！”的感觉。是的，任天堂把幻梦的世界从一根永远向右的直线变成了可以上下左右探索的广阔平面，再次里程碑式的扩大了游戏所能带给玩家的体验。随后出现的一大批模仿者中先后诞生了《DQ》和《FF》这日式RPG的两大巨头，也以其独特的风格至今屹立在游戏业的巅峰。而任天堂的游戏帝国也一路稳固走到了SFC末期，一场革命的前夜……

“莫菲斯相信你，尼奥。没有任何人，包括你和我也劝不了他。他为了这个盲目的信念愿意牺牲自己来拯救你。你必须做出选择，一方面是莫菲斯的性命，另一方面是你自己的。你们其中一个会死，你能决定是谁。很抱歉，你心肠很好，我本不愿意跟你说这个坏消息。不过别担心你一出去心情就会好很多。你不相信什么狗屁命运你掌控的是自己的生命。”

逐鹿 Battle

1986年4月15日，一名未来在业界叱咤风云的男子站在了任天堂本社的大门前，手中握着能开启一个千万倍广阔的幻想世界的钥匙。相比SFC时代区区几十Mb的卡带容量一张CD-ROM光盘数百MB（1Byte=8bit）的存储空间几乎可以算作天文数字，更何况及其低廉的制造成本让一款游戏搭载数张光盘成为可能，而3D图像技术这一极度超前的理念也将为TV游戏业带来质的飞跃。若久多良木健当时成功让任天堂与索尼合作他无疑将站在一个全新的更为强大的游戏帝国的巅峰。遗憾的是索尼在合同中暗藏的阴谋让任天堂内部反对派的声音占据了上风并最终让这位巨人犯下了有史以来最严重的错误——彻底放弃了将CD-ROM作为游戏载体的考虑，一直到数年之后的次时代主机N64也固执地沿用卡带媒体，而当时PS游戏早已动辄数张光盘了。现在看来指责CD-ROM数据读取速度过慢影响任社擅长的ACT游戏的流畅性固然有理，然而随着时代的发展游戏类型早已丰富多彩而玩家也对游戏的音画表现力提出了更高的要求，在这样的时势下，为了单一游戏类型需要而放弃大多数玩家的喜好，不免有拣了芝麻丢西瓜的嫌疑。

经典有两种，任天堂是当之无愧的开先河者而索尼毫无疑问是集大成者。FC时代的十字键，SFC的肩部按钮、亏本硬件推广和权利金授权盈利模式这些任天堂当年的致胜法宝被改进后配上代表次世代的CD-ROM和3D图像处理能力，再秉承Sony一贯优秀的工业设计和商业营销能力，Playstation如同一位充满了亲和力的贵族般降临了。和任天堂时代不同，Sony对第三方的谦和态度以及开发新用户群的战略取得空前成功，大批以往不玩游戏的时尚青年顺利成为了Sony所期望的“Light User”。携众多重量级经典大作和无数充满创意的新作接连在PS上推出，而此时的任天堂陷入了一个极度危险的境地：内部分裂导致资源难以集中，第三方厂商大批流失，外有索尼、世嘉等劲敌挑战业界头把交椅的宝座已岌岌可危。事实上N64完全不能算作一台成功的主机，在日本除了少数任天堂本社超级大作以外游戏软件无论阵容还是质量都无法与PS游戏相提并论，在北美取得的优势也只能算作商业营销的功劳。诚然，N64依然如它的前辈们一样在创意上给业界带来了不小的贡献。模拟摇杆对3D游戏操控性能质的改变使其至今仍然是绝大部分游戏手柄的标准配置；《塞尔达传说·时之笛》不仅为玩家带来了真正的3D幻想世界之旅也给全世界的3D游戏开发者树立了一个里程碑。多年以后iQue在中国推出N64改版的神游机和《时之笛》中文版时仍有许多发烧友购买，不能不令人感叹本作的魅力。

虽然如此，陷入了机能竞赛泥沼的任天堂，正缓缓滑入深不可测的黑暗之中……

“你好！”

“你好，请问去锡安城怎么走？”

“我能为您做点什么吗？”

“我说，请问锡安在哪里？”

“很高兴能认识你。”

“锡安！你在听我说话没？”

“愿圣光保佑你！”

“算了……”

“一路顺风！”

[冷笑话] 有一块糖，它饿了，就吃了些水果，结果变成了水果糖。还有一块糖它渴了，于是喝了很多牛奶，结果就变成了牛奶糖。





只有你？
Only You？

纵观任天堂在NGC时代的表现，只能用“固步自封”4字概括。平心而论，单纯就游戏表现而言NGC的硬件机能远远超越了早期PS2所能达到的极限，如果NGC能够提早哪怕半年提上议程也不至于造成其充满悲剧性的命运。然而老任一系列的昏招实在难以让人将她和当年那个勇于创新的王者联系起来。在PS2业已公开的情况下任社居然因为舍不得N64在北美重生的销售狂潮而推迟新主机的研发直到PS2站稳了脚跟而XBOX也初露端倪才匆匆将“海豚”计划提入议事日程。由于开发时间严重不足，N64时代曾经于颓势中力挽狂澜的任天堂本社大作几乎无一例外的出现了赶工和风评下降的现象，《超级马里奥》和《塞尔达传说》的正统续作竟然破天荒的遭到玩家一致诟病。主机发售时间也处于及其尴尬的境地，前有已经步入成熟期的PS2数款百万级大作强力狙击，后有大鳄微软不惜血本力推的XBOX追杀。将眼光局限于传统TVGAME玩家，和Sony、微软两大巨头争夺本就不大的蛋糕，却又无视游戏业界最大的发展趋势——网络化和多媒体化。过分专注于主机游戏性能的挖掘让决策者山内溥忽视了多媒体和网络功能对游戏主机潜在的巨大影响力，游戏网络化的巨大趋势被认为“尚未成熟”　而合作商松下兼容DVD和CD的提议也被否决。且不说DVD播放功能在PS2初期巨大的带动作用，2001年PC平台网络游戏早已遍地开花，《传奇》更是在中国大陆产生了爆炸式的发展并重新带动了本已一潭死水的中国ACG行业。况且任天堂本社便有无数具备极高网络化潜质的优秀作品，“《马里奥》系列”的体育游戏、《马里奥赛车》、《马里奥聚会》、《动物森林》……若NGC能提供完备的网络功能支持，这些毫无疑问都将成为杀手锏式的作品。



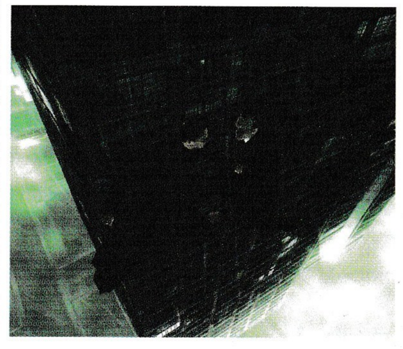
对待第三方的态度虽然较N64时代有了改观但仍无法摆脱大作至上主义的窠臼。对国内玩家而言最著名的例子莫过于《生化危机》系列的NGC独占宣言了。笔者个人一向认为游戏进行尽量多的跨平台开发无论对开发商和玩家都是件百益而无一害的事情，所谓某主机独占作品完全是主机方和开发方幕后交易的结果，除了极少数限于机能的XBOX ONLY以外。《生化危机》独占宣言最后被C社自己狠狠抽了个耳刮子，不仅信誓旦旦独占的正统续作最后移植到了PS2上，两作《生化危机　大爆发》在PS2的“独占”也让广大为此特地购入NGC的铁杆玩家大为不满，真正独占的不过复刻版初代《生化危机》和由东星代工的《生化危机零》而已。国内至今除了能看到生化FANS为了重制版生化危机购入NGC主机外便鲜有入手该主机的理由，感叹生化危机巨大魅力之余不能不说是一台主机最大的悲哀。另一方面，任天堂不遗余力对第三方厂商宣传NGC完备的开发环境和低廉的开发成本时却又迟迟不降低进入门槛导致广大中小厂商难以为NGC开发作品，在微软想方设法拉拢开发商的时候依旧固守“来者不拒去者不追”的老大哥思想，殊不知君早已不复当年之勇也！

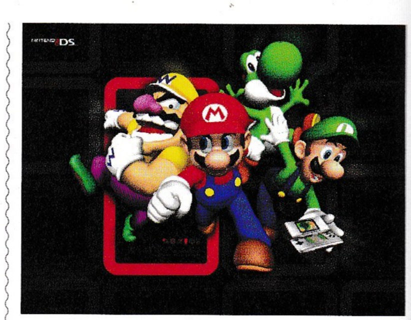
“你听到了吗安德森先生，这轰鸣揭示你的命运，这声音宣告你的死亡。永别了，安德森先生！”

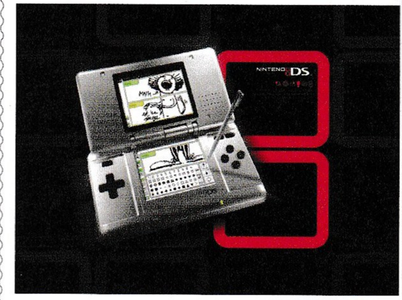
“我的名字是……Neo！”

重装上阵
Reload

步入新世纪的索尼可以说是春风得意马蹄轻。Playstation2获得了该社历史上前所未有的成功，不仅在全球市场远远领先对手还为其一







统DVD光盘格式江山立下了汗马功劳。自PS时代开始进军TV游戏业以来索尼一直实施着与任天堂完全不同的战略。通过给主机添加多媒体功能利用自身品牌在消费电子产品领域巨大的号召力吸引广大青年消费者以拓展用户群，同时降低FC时代为控制游戏内容而设立的高门槛吸引广大第三方扩大软件阵容，由此到了PS末期更与N64全凭任社一己之力苦苦支持的局面形成了鲜明对比。与任天堂一贯稳扎稳打绝不做亏本买卖的作风不同，索尼更像一名充满了冒险精神的勇者，所走的每一步都是充满了风险的荆棘之路。在PS2磕磕绊绊站稳脚跟之后，久多良木健踌躇满志的向世人展示了他一统电子娱乐行业的野心：

32位MIPS R4000微处理器
浮点运算 2.6亿
最大3300万每秒的多边形处理能力
每秒6亿6千4百万象素填充率
支持MP3、AAC以及 ATRAC3音频格式
1.8GB容量UMD (Universal Media Disc)60mm光碟
4.5英寸16:9宽屏背光式TFT液晶显示480X720象24位真彩
MPEG4 AVC视频解码
无线LAN (802.11)
USB 2.0

这是一台被他称为“21世纪的Walkman”的划时代的掌上终端设备。而它迄今为止的表现也无愧于这个称号。对玩家来说它是一台移动的PS2，对数码一族来说它是最优秀又是最便宜的移动多媒体系统，对普通人来说它还是是索尼推出的一款集大成的娱乐设备。高贵的血统和超凡的表现瞄准的正是任天堂帝国的最后一块领土：掌机。屏幕昏暗且毫无3D处理能力和多媒体功能的GBA在PSP面前几乎就是不堪一击的老迈骑士。而任天堂的出乎所有人意料地让Reggie从口袋里拿出一块毫不起眼的方盒子——“This is NintendoDS”，硬件机能远不如PSP却多出一块触摸屏的神奇玩意。此后二者之间的你争我夺斗得不亦乐乎其局面和双方曾经的战争竟有诸多相似之处，不过对战的双方彻底调了个个儿，仅仅一年时间“技术的索尼”就被老任掀起的“Touch Generation”彻





甲和乙在酒吧里喝酒闲聊，甲：“经济不景气，养家活口真辛苦。”乙：“你是几个小孩啊？”甲：“五个。”乙：“哇，五个的确不好养！”甲：“孩子倒还好，不过孩子们的五个妈可真难养。”

底顶翻了个儿。如前所说PSP的确无愧于“21世纪的WalkMan”这个称号，然而在操控方式方面NDS无疑又一次走在了所有人前面。当人们早已能够用眼睛和耳朵去体会别人描绘的梦境时，“触摸”毫无疑问扩大了他们的感官能力并最终以其直观简洁的操作吸引了无数原本极少接触掌机的人群。敏锐的人不难发现，百年老铺任天堂正酝酿着一次颠覆传统的伟大革命……

黑色背景中繁复而一成不变的绿色0101001010数据流突然中断了一下，然后，清零，倒流

然后

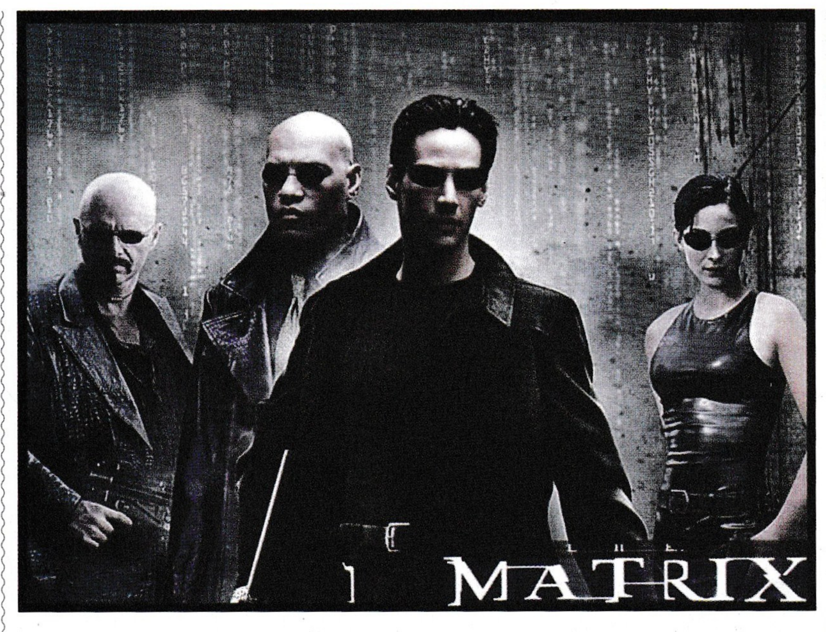
The Matrix Reloaded

革命
Revolution

2005年6月，在担任了52年的社长和3年的公司董事后，任天堂的灵魂人物，77岁的山内溥于股东大会后离任，正式退休。他的继任者岩田聪的上任为任天堂改变作风提供了一个新的契机。这一年9月的东京游戏展，正当巨子索尼与大鳄微软为了PS3和X360谁才是真正的次世代高清主机争得面红耳赤的时候岩田聪却在第一天应邀出席的基调演讲上发表了任天堂独到的看法，继NDS用触摸和wifi又一次创造了神话之后Wii给全世界的玩家再次带来了焕然一新的游戏方式。虽然动作捕捉操控方式在PS2时代的EyeToy上便已出现但任天堂第一次将它进化后完美地融合进了自己的次世代战略之中。索尼曾经依靠拓展新玩家群登上业界的最高峰并带动了整个行业的新发展，而如今PS3极度超前的理念和肩负的过多期望让他难以轻松面对未来的战争，相比之下任天堂对Wii所作的一切无不秉承自老对手的长处并融入了新时代的血液。在过去的一年中岩田聪无数次提到“创新”对业界发展的重要作用并不断强调只有扩大玩家群体吸引新玩家才能避免如今游戏业界所面临的危机，他们希望通过创新吸引过去的老玩家回流并想办法吸引其他不常或者不曾玩游戏的人加入Wii的新世界中来。从GBA SP开始任天堂将产品的工业设计由低龄向转为追求时尚和流行的元素，NDS更凭借“Touch Generation”登上了“史上销售最快的游戏机”宝座，显然老任将成功的经验移植到了Wii身上。

遥控器：为了让玩家能在游戏世界中能挥洒自如，任天堂曾一次次给手柄添加按键和操控杆，模仿者们也一次次给手柄添加各种新的功能直到玩家终于对繁琐的操作产生厌恶最后被别的娱乐所吸引。在技术发展的推动下Wii新颖简便的操作方式无疑能吸引原本已对游戏





失去兴趣的玩家以及更多尚未接触TVgame的人群，同时也极大的拓展了玩家探索虚拟世界的能力和浓厚兴趣！

Wii Channel：过去任天堂一直把游戏机纯粹的游戏用途放在第一位并因此在NGC上取消了兼容DVD播放的功能，而当XBOX凭借出色的LIVE功能后来居上打败NGC之时，老任的观念便已悄然改变。继NDS的免费Wifi对战服务大获好评之后Wii为我们带来了内容更为丰富的“Wii频道”，这块为所有家庭成员设计的服务正是任天堂新“家庭游戏”战略的最终体现。

扩展卡与USB接口：从FC时期开始任天堂就一直努力挖掘主机最大潜力却也一直坚持不为主机扩展更多的多媒体娱乐功能。虽然现在的Wii没有次世代高清影像的播放能力也没有海量的硬盘存储空间，但玩家有理由相信未来这些功能以外设形式被添加到“Wii”中来只是时间问题。

当这一切都被集合起来，我们能干什么？

试想当玩家操纵着和自己一模一样的角色来到游戏中挥手和熟识的朋友们打招呼，与战友们一同挥动闪耀着神之光芒的长剑砍向企图毁灭世界的魔王，经历艰苦的战斗之后朝思暮想的她终于出现在眼前，于是你张开双手变成翅膀将她拥入怀中……童话的结局终于成真而屏幕前的环绕香肩的双臂手中Wii遥控器正悄悄闪耀着红光，情歌响起，画面变黑……。毫无疑问任天堂再次在幻想世界里解放了我们的双手让我们向着梦绘的深处前进了一大步。也许在不久的将来我们能在PS3上用6轴感应的手柄玩到更为精细的动作捕捉游戏或者用X360和全世界的玩家一起联网对战《光环3》，也许在遥远的未来我们真的可以在后脑勺上插根电缆便化身为叱咤风云的英雄，在绿色数字组成的战场中如NEO一般一骑当千名留青史，创造、实现无数新的梦想。而这，有多少任天堂所作的努力在其中呢？

尾声：我们的游戏，我们的玩家
Our game,Our gamers

截稿前笔者在网上看到了这样一则消息：日本世嘉公司在上海市违规经营游戏机项目被查处，大意是在国家明文规定不得审批新电子游戏场所的政策环境下世嘉公司依然在未取得批准的情况下对外宣传即将开业，为了制止此违法行为文化部下达通知责令查处并在文化部官方网站上公布了这一消息。在网友们为此事争论不休的时候笔者不经意间注意到其官网公布消息的最后一行写道：

各种迹象表明随着科学技术的发展，电子游乐业在全球呈现出新一轮爆发式增长的态势，我国电子游乐业管理的政策法规亟待调整

这是否预示着什么呢？

《幻彩》
By 余生·坠

当我们还是孩子的时候
载着昨日的梦
迎着朝阳奔跑
双脚轻轻吻着地面
忘记逝者如斯
独自迷失在喧嚣的人群中
雨没有征兆的到来
打湿额头
看见时间如水
一捧清凉
映出年轻时的梦
缠合柔和的色彩
在天空画出彩虹
天空再次放晴
人群散去
我的孩子的孩子们
赤脚奔跑在
天边的那条
虹





一位牛奶商贴出的广告：“如果你连续1200个月每天都喝上一杯牛奶，你肯定能活100岁！”

伊瓦利斯曲未央

——《最终幻想XII》剧情解析 final

TEXT BY UP TEAM文学组/sydney



引言

我们的剧情解析终于进入了尾声，在最后一回就让我们走入一些主要配角的内心世界吧。

不识庐山真面目 神秘的罗萨利亚

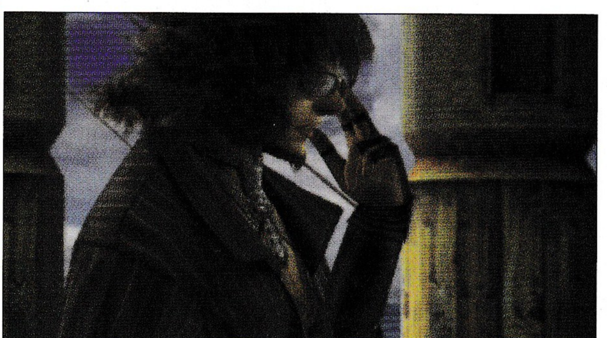
阿尔希特，一个轻佻的皇族成员，这就是剧情告诉我们伊瓦利斯大陆唯一可以和阿尔克迪亚抗衡的国家——罗萨利亚的全部。神秘，我只能用这样的一个词去形容罗萨利亚。

剧情到达神都的时候，阿尔希特这位罗萨利亚的皇族才出现了，之前在进行游戏的时候我曾在想，为什么罗萨利亚的势力到现在还没有出现，而侯爵又如何无缘无故的要准备和阿尔克迪亚决裂。到了神都一切才有了一个合理的解释。阿尔希特本人虽然轻佻但是头脑却很冷静，这样的人是很可怕的，他的外表会让很多人放下戒心，但是他冷不丁就会在背后给你一刀子。阿尔希特对当时的时局有很清醒的认识，尽管神都被维因血洗他也已经身负重伤，但是他仍然不动怒而是劝艾雪要冷静行事，这样的头脑让人不得不怀疑他的底细。而他和拉萨是怎么联系上的目前也不得而知，所以我在这里说的大多也是根据剧情来猜测罢了，不要当真。

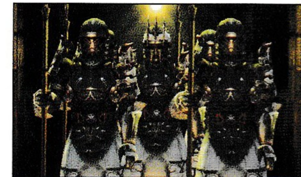
罗萨利亚和阿尔克迪亚不同，那个国家除了皇帝就是军部。阿尔克迪亚吞并达尔玛斯卡以后，罗萨利亚上下寝食难安，毕竟达尔玛斯卡是自己的东大门，卧榻之侧岂容他人酣睡！失去了这样的一个屏障，对罗萨利亚无疑是个不小的威胁，于是罗萨利亚借机把第8舰队毁灭，阿尔克迪亚的军事实力暂时受挫之际，以演习的名义聚集了大批的军队驻守边防，随时准备和阿尔克迪亚开战。但是罗萨利亚军部当然也有自己的如意算盘，他们也想在战争之中分一杯羹，于是就暗中联合了侯爵。阿尔希特在神都的时候已经告诉大家，罗萨利亚的军部并不打算让艾雪复国，他们的目的仅仅是想借助侯爵解放军的势力来牵制一下阿尔克迪亚。但是皇族不是这么想的，他们是支持艾雪复国的。

俗话说天下没有免费的午餐，罗萨利亚皇族也不一定就是真的要当好人，国家利益在上，他们的背后目的是很明显的。军部对皇族有很大的牵制力，在这一点上皇族不可能向军部妥协。而且军队认枪，皇室认人，于是他们决定于军部意见相左，支持达尔玛斯卡复国。这样的话军部的如意算盘就会落空，就算侯爵的军队胜利了，军部也不会占到什么便宜。二来，达尔玛斯卡复国成功，也有自己的一份功劳，达尔玛斯卡，那个弹丸之地，也不会给罗萨利亚构成威胁。这样一来不仅可以扶植一个亲近自己的政权，还能削弱军部的势力，因为打仗军部付出的代价还是相当大的。如此这番，皇族就已经巩固了自身，还为自己以后的进一步联合外交势力加上了一份筹码。阿尔希特第一次见到艾雪时那个跪吻礼绝对不是他见到美女流口水的原因，他正是给艾雪在发出一个很重要的外交信号：我们罗萨利亚的皇族是支持你的。

从大灯台回来以后，我们在游戏里最后一次见到了阿尔希特。他带来一个好消息和一个坏消息，好消息就是自己已经收拾好了军部，使他们现在已经乖乖听话，几个主张强硬的将军已经下了台，坏消息就是侯爵捅了篓子，和阿尔克迪亚对上了火引发了战争。至于阿尔希特怎么摆平军部的，我们是无从知晓了，但是从阿尔希特的话里我还是听得出来，事情处理得比较棘手，不是很一帆风顺，我估计这背后一定又是一场血雨腥风，没有维因整元老院那么残忍，可是估计死几个人还是免不了的。但是侯爵那边的贸然开火让人有点费解，按理说老家伙不是喜欢先下手为强的那种莽撞人，一步步他都是算计好了的。所以我怀疑背后还是军部在捣鬼。



最后达尔玛斯卡复国成功了，虽然结局看似美好，但是我总以为这个故事还远远没有结束，而原因正在于罗萨利亚和侯爵的因素。由于巴修最后成了裁判长，所以阿尔克迪亚注定不会和达尔玛斯卡为敌。但是此时的罗萨利亚又会是什么样的想法呢？难道他们就会眼睁睁地看着自己扶植的政权变成了敌国的亲友？这显然是不可能的，阿尔希特当初和拉萨在神都会面，显然也是为了各自的国家考虑，拉萨说出的那句"国与国虽然在意识上不能携手并进，但是人类的梦想却可以共存。"可能也只会是单纯的理想社会。阿尔希特这个人物是《FFⅫ》里面最为神秘的，他没有什么过去，而对于将来，剧情的描述也是适可而止。但是我对这个角色的潜力给予了很大的信心，从他在皇族中的地位来看，他虽然年轻但是地位是相当之高的。就算说是王储也不为过分。而对于他在罗萨利亚的所作所为，剧情明显地进行了刻意的淡化和隐瞒，也正因为如此，我才相信《FFⅫ》是肯定会有续作的，而续作里罗萨利亚将会是重头戏。





罅隙与罅隙之间 弱势者的生存之道

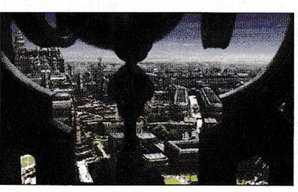
纵观整场战争，达尔玛斯卡付出的代价是巨大的。一路上历尽坎坷，最后的命运还是由别人来掌握的，自己只能以旁观者目睹战争爆发。阿尔克迪亚虽然战败，但是也不能算元气大伤，俗话说瘦死的骆驼比马大，帝国很快就会恢复元气，而罗萨利亚作为胜利者就更不用说了，不但给自己消灭了潜在威胁，还给自己的下一步军事扩张打好了基础。但是我们看到，其实最厉害的还是侯爵，这一点也不让我感到意外。当我第一次看到《回忆录》的时候，我就可以感觉到，写这个书的人一定是一个非常老道的政治高手，最后果然不出我的所料。侯爵作为《FFⅫ》里最为狡猾的一个人物，是我刻意要把他放到最后才来写的，《FFⅫ》的结尾过于圆满，使得很多人麻痹地以为，这个世界已经安全了，其实不然，仔细想想罗萨利亚的所作所为，我不禁对伊瓦利斯的未来感到担忧。当然了，以下的分析只是我基于一些政治上的原理所得出的结果，如果与剧情有什么冲突，大家还不要介意。

哈尔姆·昂多鲁四世是一个很难分析的人物，作为一个角色他的独立性不强，单单讲侯爵本人几乎是不可能的。作为一个小国家的君主，他有着难以让人捉摸的狡猾。在伊瓦利斯那么多小国家受到大国蹂躏的现实条件下，侯爵能够将空中都市免于战争的毁坏，实在不得不让人对他佩服万分。虽然比约埃尔巴在地缘政治上来

[热笑话] 祖母和孙女在诊室里。"解开衣服。"医生对漂亮的姑娘说。"不，大夫，"老太太说，"我是病人。""是吗？那么伸出舌头。"









讲处于一个有利条件，可实实在在让其免于战乱的还是侯爵非凡的外交手段。

两年前当阿尔克迪亚攻陷了达尔玛斯卡以后，侯爵尽管不情愿但还是接受了战后的调停工作，他知道现在这样的情况下只有让自己处在政治中立的位置上才能自保。从《回忆录》上看，侯爵和拉米纳斯的关系不错。但是为了自己的国家他还是乖乖地按帝国的旨意办事。侯爵其实并不是像维因那样的天才，他只是一个杰出的政治家。他并没有想到维因还会让他发表假声明，给他狠狠留了一手。但是所谓姜还是老的辣，才能和经验是两回事。侯爵凭借他出色的执政经验为比约埃尔巴瓦解了一个又一个危机，使得国家转危为安。在参加了战后的调停工作以后，空中都市得以保存了下来。但是侯爵心理很清楚，老依靠着帝国不是长久之计，毕竟自己的地盘上有丰富的魔矿，帝国对其的狼子野心是昭然若揭的。

侯爵在达尔玛斯卡灭亡之后，便开始为自己的下一步做打算，一方面他继续以自己的政治身份积极和帝国斡旋，另一方面，侯爵开始扶植达尔玛斯卡的反帝国势力，由于魔矿资源丰富，侯爵的资金周转不是问题，加上侯爵不让帝国介入空中都市的矿脉周转，这为他的交易赢得了时间。虽然帝国也对昂多鲁抱有戒心，但是无可奈何，总是抓不住他的把柄。侯爵也是一个很明哲保身的人，做事不是很激进，尽管艾雪都已经叫他叔叔了。但是他就是不领情，巴修去求他办事，他还是要让巴修自己去趟浑水，说得自己好像很无奈的样子，其实也是他担心这样会威胁到自己的安全，在他完成自己的任务之前不想让任何外部的因素来影响他。

很难说侯爵有没有野心，至少从剧情上看他虽然不安于现状但多数还是为了自己求生存。但是就算说没有野心不能说侯爵没有抱负。侯爵的政治抱负相当强，他不甘心只做大国的棋子，但剧本在最后还是来了个黑色幽默。罗萨利亚让侯爵来挑起了对阿尔克迪亚的战争。仔细想来，侯爵更多的是被罗萨利亚军部所利用，这也许就像沃斯拉说的那样："小国家总是要看大国的眼色行事。"侯爵的危机意识相当的强烈，他深知阿尔克迪亚对其的利用只是暂时的。于是他也在为自己留一条后路。

侯爵在《回忆录》里曾经说拉米纳斯是他的朋友，而且艾雪也很尊敬地叫昂多鲁，"叔叔"。从这些情况来看，比约埃尔巴以前和达尔玛斯卡的关系是很不错的。而且这还不是政治上的往来，君主与君主之间可能还有不错的私交。可最后当阿尔克迪亚侵略达尔玛斯卡的时候，侯爵还是马上就站到了帝国那一边，这充分表明了自己的头脑是很冷静的。如果意气用事，只会让比约埃尔巴陷入战争的沼泽无法自拔。空中都市相对于其他国家，在地理上的独立性很强。侯爵抓住了这一点，开始以一个调停者的身份出现在别人眼前，这虽然不是他愿意做的，但却是现实条件下唯一可行的办法，因为这样做了起码自己的政治地位还在。对于阿尔克迪亚来说，侯爵的介入可以使得战争速战速决，而侯爵又可以借此来使其变成一个和平使者而不是背叛达尔玛斯卡的罪人。于是我们看到了，在达尔玛斯卡灭亡以后，解放军势力还是在暗中依靠侯爵，这不得不让我对昂多鲁的长远眼光钦佩无比。

游戏通关以后，我曾经以为侯爵要反映的仅仅是官方的历史观念，让官方历史的虚伪得以展现在玩家面前。后来我把剧本多读了几遍，这才发现，其实侯爵所要反映的不仅仅是这些。在更深的层面上，剧本要讲的是在霸权主义盛行的社会下，一个小国家政治历程的辛酸。侯爵就是再聪明，他还是只有那么一亩三分地。从这个角度上来看，侯爵又是悲哀的，因为过于残酷的现实使得他无法施展自己的才能，颇有些英雄无用武之地的味道。阿尔克迪亚的利剑已经悬到了自己的头顶，他也只有寻求罗萨利亚的帮助。在和雷塔斯的对话中，我隐隐约约地感觉到侯爵对于破魔石力量的渴求并准备将它作筹码用作对敌国的最终武器，这对于一个冷静的政治家是无异是铤而走险的举动，正所谓核武器谁都想有，但是怎么去利用核武器就是一个见仁见智的问题。侯爵这样做的举动，就是在表明自己已经到了悬崖的边上，逼急了，再精明的狗也会跳墙。

侯爵的悲剧在于：他只能依靠自己的大脑来使自己安然度过一次又一次的政治危机，但是要不了多久，他又要面对下一个危机。政治上没有永远的朋友，只有永远的利益。他只能不停地寻找自己和别国利益的交汇点，却永远也不能把命运紧紧地握在自己的手中。罗萨利亚方面最后还是利用了侯爵的势力开始了和阿尔克亚的战争，自己坐收渔利。这对侯爵本身就是一种巨大的讽刺，当嘉兰德内侯爵焦急的看着自己的军队被巴哈姆特打得溃不成军的时候，当维因的名字终于成为历史的时候，罗萨利亚的某些势力正在高处坐山观虎斗，他们的目的已经达到了。战争结束以后，侯爵自然会明白自己的处境，他也当然会想尽一切办法去使得自己的江山永不旁落，而自己的国家有那么丰富的矿脉资源，地理上又有得天独厚的优势。我相信侯爵之后的动作会是相当大的。达尔玛斯卡虽然已经复国，但是新生的政权还很脆弱，艾雪又是自己一手扶植起来的，自然会对侯爵感谢万分。而罗萨利亚那里，正是侯爵可以利用的地方，因为在达尔玛斯卡复国的期间，一直都是侯爵在主持官方的事务，艾雪不能露面只是在背后活动，所以在官方上，罗萨利亚支持的是侯爵而不是公主，这一个政治遗产如果把握得好，对于一个有心机的政治家是很可怕的。





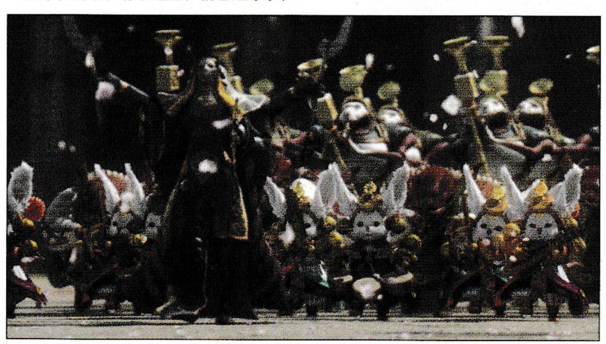


人已散 曲未央
写在最后的感言

随着ENDING的那一首旋律早已了然于心的《Kiss me goodbye》响起的时候，我明白，自己五年的等待已经划上了一个句号。巴哈姆特在拉巴拉斯塔的上空轰然坍塌以后，伊瓦利斯的世界也迎来了久违的和平。而这背后，游戏里的人们付出的代价都是相当大的，而我们玩家作为一个旁观者则能慢慢地去回味。在玩家里很多人都说这是革命的一作，但是在剧情的核心上，这次却是一次回归，看到《FFⅫ》的开场立刻就让我想到了二代，确实他们在剧情上也有很多相似之处，同是描写帝国的侵略战争，同是在背叛和忠诚之间进行取舍。只不过《FFⅫ》更多是对历史的重现，和对人性的刻画，对于爱情，《FFⅫ》刻意地没有下太大的手笔。

转眼间最终幻想已经陪自己走过了9个春秋，当初看着7代的画面流着口水的懵懂无知的孩子变成了一个圆滑世故的少年。很久以前我就有为《FF》写一份研究的想法，只可惜韶光易逝，我玩RPG的水平却总是得不到提高。为此我变成了一个剧情派玩家。《FFⅫ》由松野泰己担当总制作人的消息传到我耳里的时候让我这个曾经为了《皇骑2》和《放浪冒险谭》疯狂不已的松野饭曾经对《FFⅫ》无比憧憬，但是后来的换人风波给了我着实的打击。我抱着很平和的心态去玩了一下《FFⅫ》，去体验她的系统，体验她的剧情。但是我发现，他给我所带来的东西，却依旧是很多很多。这是仅有FF能带给我的感动，其他的什么也取代不了。

《最终幻想》对于我们玩家而言早已经超出了游戏的范畴，从今天的世界范围来看，她早已经成为了一种独特的文化，每一次的FF对我们来说都是一次来自心灵深处的冲击，她让我们这些痴迷于虚幻世界的游戏人的意识得到了最高的升华。初代的《FF》是坂口留给自己和制作组的最终幻想，但是后来，他们将这个伟大的幻想留给了我们玩家！他给了我们一个架空的世界，世界里有完整的世界观，每个用心去品尝和冒险的玩家总会寻找到适合自己的印迹。比起小岛秀夫的说教式灌输，我更加喜欢这样代入式的交流。我很庆幸，这么多年，身边依旧有很多朋友对《FF》热情不减，每有新作总是抽出空来研究一番，我由衷地感到欣慰，因为我知道在《最终幻想》里，总有一个地方会拨动他们心灵深处的某一个神经，在《最终幻想》里，有他们想要的梦！他们和我早已经不是以前的年纪，但是却依然保持着一颗年轻的心，有了这些，就已经够了！



《FFⅫ》的剧情是历代最为现实的一作，她少了一份浮华多了一份朴实，少了一份矫情的感动却多了一份残酷的冲击。在伊瓦利斯的世界里，每个人都有自己背后的故事，每个人都有对于生活的感悟。在这样的一个浮躁的社会，对于一款能让自己静下来细细咂摸的经典，我们应该学会去感恩而不是吹毛求疵。我要感谢SE给我们带来了又一款神作，让我在往后的岁月里，慢慢品味他给我带来的感动。

剧情的结尾并不能说明什么，每个玩家心里都有自己的想法，新生的伊瓦利斯又会何去何从，这是笔者不得不继续考虑下去的问题。从没有一款FF的剧情给我们留下了这么多悬念，也从没有一款FF的剧情使得玩家中掀起这么大的波澜。对于《FFX－2》狗尾续貂的商业化剧情，一直是我很遗憾的地方。但是对于《FFⅫ》，笔者却打心眼里希望SE会把伊瓦利斯世界的故事讲完整，也讲完全。所以《FFⅫ》如同陈年的老酒，虽已化成酒浆，让不懂酒的人望而却步，但如果你是一个懂得此道的人，将其中化开细细品味，其中滋味不言而喻。

正统的《FFⅫ》华丽地谢幕了，但是我们的幻想仍将继续下去，伊瓦利斯的世界不会和我们就这样说再见，笔者相信在某一天他还是会在不经意间和我们再次重逢。人已经散去，但是历史的音符不会就此打住，我们所要做的就是再次期待。

到此为止，对《FFⅫ》的剧情研究就告一段落了，这也算是了了笔者长久的一个夙愿。游戏不仅是公主复国和自我救赎的一个故事，也是笔者在对自己过往的记忆整理的一段心路历程。时光飞逝犹如白驹过隙，明天的太阳还是会依旧升起。纷繁的世界里，我们也会让自己的人生继续下去，而属于我们的伊瓦利斯，以及他美妙的未央之曲将会在我们的心里久久回响！

Fin



小王去爬山，不小心从山顶掉下来，一下子抓住了山顶一块突出的石头，小王大叫："上面有没有人救命呀！"一个声音传过来，"孩子，我是上帝，放开手我拉你上来。"小王犹豫了一下，喊道："上面还有没有别的人？"



恶毒之眼
——蛇发女妖美杜莎

丹尼尔·麦克尼尔曾经在《面孔》中指出，恶毒之眼出现的形式有两种：直接的恶毒之眼和不良影响的恶毒之眼。前者是故意的，后者是无心的，是拥有利器的人自己无力控制其可怕影响。法国作家泰奥菲勒·戈蒂埃于1857年完成的小说《恶毒眼》，实际上写的已经不是一般意义的恶毒眼了，而是指某人具有制造灾祸的眼神，是个"灾星"或"丧门星"。这体现了欧洲文化的影响，因为在欧洲人的传统观念中，认为有的人生有"毒眼"的话，凡是与之相遇的事物，都得遭殃。

在希腊神话中，有这样一个怪物，她有着满头丑恶的蛇发、嘴里长着獠牙，相貌极其丑陋，凡生物只要是看她的眼睛一眼，就会立刻变成石头而永不能再复原，在她居住的洞穴中堆满了试图接近她的人的尸骨。这样恐怖的她却有个略带浪漫色彩的名字——美杜莎。

TEXT BY Solo Wing

美丽的少女 凄惨的一生



初识美杜莎，是在FC的游戏《恶魔城》里，当时的美杜莎是作为BOSS登场的，满头蛇发，凶面獠牙的形象给了笔者很深的印象。其后接触的许多著名游戏中，比如"《最终幻想》系列"，"《恶魔城》系列"，《战神》，都存在这个以石化之眼著称的恶魔，她们大多以BOSS身份登场。《恶魔城》系列中那满屏幕飞舞的美杜莎之头让人躲闪不及，被石化后配合计时塔中著名的"针刺阵"，可以让我们的英雄在瞬间成为城中幽魂……《战神》中更是升级到如果在空中中了她的石化攻击，掉到地上便会"墙橹灰飞烟灭"；《斯巴达 全面战士》中，美杜莎尽显恶毒之眼威力，还了石化"即死"的本来面目……以上这些都足以显示出美杜莎作为希腊神话中著名女妖的强大实力。

其实美杜莎原本不是如此丑陋凶恶的妖怪，关于她的悲惨一生故事是相当曲折复杂的……

美杜莎，全名为"戈尔工·美杜沙"，是希腊神话中的蛇发女妖三姐妹之一，居住在遥远的西方，是海神福耳库斯的女儿，地神盖娅与彭托斯的孙女。据说美杜莎是高更妖女族的族人（高更族人都有用眼睛将人变石头的能力），曾经是一位绝世美丽的少女，是三姐妹中拥有最美丽容貌的，并且拥有一头羡煞旁人的金色秀发。因为她的美貌，她幸运的得到了海皇波塞冬的宠爱，而自己也毫无心计地在智慧之神雅典娜面前因口不择言的表现自己的美貌而激怒雅典娜，同时因为与波塞冬暧昧关系也得罪了海皇之妻安菲特里特。作为一名女妖，其地位与智慧女神和海皇后相比可谓是天地之别，得罪了如此两位大人物，美杜莎的命运从此开始转折。少女被智慧女神施法夺去了美貌，夺去了她引以为傲的秀发，取而代之的是满身鳞甲，青面獠牙，一头秀发更是变成了让人望而生畏的毒蛇，曾经倾国倾城的美杜莎已然变成了一个妖怪，再加上她那具有被看到就会变成石头能力的魔眼，此时留给美杜莎的形容词，就只有"恐怖"而已了。（后来美杜莎一词有"极度丑陋的女子"之含意）



■PS2游戏《战神》中奎托斯勇斗美杜莎

在蛇发女妖三姐妹中，只有美杜莎是凡身，她的姐姐丝西娜和尤瑞艾莉都是魔身（美杜莎的两个姐姐后来因抗议雅典娜将美杜莎变为妖怪而也被变为了丑陋的女妖），也就是说她的姐姐是可以享受"永生"的，而美杜莎自己却不可以。尽管美杜莎已经被变成了丑陋无比的女妖，但高贵的智慧女神雅典娜并不打算就这样结束这件事，得知了美杜莎为凡身之后，雅典娜又派出了宙斯之子珀尔修斯去取美杜莎的头颅。

年轻的宙斯之子非常英勇且充满智慧，他收集了足够的情报，制定了一套天衣无缝的作战计划，而此时无辜的美杜莎，还浑然不知厄运即将降临……

美杜莎的魔眼人尽皆知，能力就是"石化"。针对她的能力雅典娜找来了一块表面光亮如镜的盾牌赠与了珀尔修斯，计划靠着盾牌表面所映射出的镜象来掌握美杜莎的行动，从而躲避开美杜莎石化之魔眼的目光。另外珀尔修斯在其他人的指导下还穿上了一双带有翅膀的鞋，使得自己身轻如燕，行动变的异常迅速。

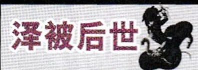
有了如此精心的准备，再加上美杜莎的毫无防备，珀尔修斯很轻易的躲过了美杜莎的致命眼神，顺利将美杜莎的头颅割了下来。至此，美杜莎也结束了她短暂而凄惨的一生。迫害者、杀人者皆成为英雄，而受害者，被杀者却被视为丑陋的妖魔，在伟大光辉的神权面前，美杜沙虽然拥有让人生畏的蛇发，终究还是个弱女子。也许很多人不知道，珀耳修斯割下美杜莎的头颅依靠的是世界上的最轻物质——风和云，原来美杜莎自身，是如此的脆弱。

神的嫉妒，神的憎恨，神的卑鄙都可以变成美丽的神话，而处于弱势的人，妖无论如何美丽出众，性情如何坚贞，爱恋如何真挚却终究摆脱不了厄运的捉弄。躲在光辉神坛后操纵一切的，却供人祭拜的神灵们，心灵却比蛇发女妖的面容更丑陋，美杜莎悲惨的故事，也很有讽刺意味呢。

在珀耳修斯割下美杜莎的头颅后，他将这血淋淋的战利品放在皮袋当中，随身携带，成为他一生中各场险恶战役的最后法宝。令人奇怪的是，珀耳修斯并不轻易使用美杜莎的头颅，除了真的到走投无路迫不得已之时。相反，他对美杜莎的头颅有一种近乎变态的爱护。为了不让粗沙损伤到这长满小蛇发卷的头，他细心的在地上先铺上一层细嫩新鲜的树叶，然后再覆盖上一层柔软的海草，这才把美杜莎的头放下，脸朝下。对如此凶恶、如此恐怖，同时又有些脆弱和夭折的妖怪所表现出来的是令人耳目一新的礼仪姿态，将珀耳修斯作为英雄所代表的轻逸体现的淋漓尽致。这真是讽刺。此时，包裹美杜莎头的海草却突然发生了令人瞠目的变化，大丛异常美丽的珊瑚与美杜莎凶蛮恐怖的形象所形成的鲜明对比引人深思。妖与神的地位差别，即使你再优秀，在神眼里，也只不过形同路边一颗小小的石子，神看见这颗石子挡了路，便可以不费吹灰之力的将这颗石子踢到很远很远……可以说，美杜莎的非常人可比的美丽和力量注定了她的死，又或者说，只有这种美丽和力量被剥夺了自我控制的权利，丧失了行动的自主性，才会脱离丑恶的形态，以一种更符合的美的形态存在下来。这种命运是何等的讽刺与不公，又或者这才是存在的一般形式。更多的感慨已无法表达，这里给各位读者一点时间，不如我们结合自身在社会中的位置一起深思一下……



泽被后世



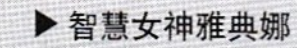
虽说美杜莎可以说是含冤而终，但她并没有留给世间任何怨念，相反的，死后的美杜莎还留给了世间很多恩惠，一如她曾经的美丽……

在珀尔修斯杀死美杜莎之后，他利用割下的美杜莎的头颅杀死了九头海怪塞特斯（拉丁语里是“鲸鱼”的意思，它是希腊神话中由诸神创造的海怪，拥有海豚的身体、鱼的尾巴和狗的头部），并且救出了因为母亲得罪了波塞冬而被绑在石头上做祭品的安德洛美达（最后成为仙女座）。随后，年轻的英雄到赋予他使命的智慧女神雅典娜面前复命，完美的完成任务使珀尔修斯得到了地位的提升和能力的肯定。雅典娜将自己痛恨的蛇发女妖的头颅镶嵌在了自己的神盾埃癸斯和胸甲中央，怒气才渐渐平息。后来，美杜莎的头像常常被艺术家用在象征性的徽章、建筑的装饰物甚至雅典的钱币上，也常用于士兵的盾牌上。这点在很多游戏中也有体现，比如《恶魔城》系列中的“美杜莎之盾”，以及《斯巴达 全面战士》中的美杜莎武器套装。而这些武器往往也被赋予了美杜莎的魔力，用在盾牌以及一些防具时往往被赋予的能力就是防止被石化，而用在武器上面的话，一般就会使武器具有一定几率的石化攻击能力。另外古希腊人还将美杜莎的头像绘制在盘子上，以求达到趋吉避凶的效果。由于恶毒眼神的威力，远古时代人们就设法予以“制住”它的发作。他们用燧石刻成箭头作为打猎的工具，这些三角形的石片被认为是神制作的，一定有着超自然的力量。作为吉祥符，这些燧石箭头具有吸引爱情、抵挡恶毒眼光的独特能力。

美杜莎的血液是有剧毒的，据说在珀尔修斯杀掉美杜莎之后，曾被丝西娜和尤瑞艾莉戈尔工两姐妹追杀，在躲避美杜莎两个姐姐的追杀时，珀尔修斯在空中遇到狂风的袭击，被吹得左右摇晃，从美杜莎的头颅上滴下的鲜血落到利比亚沙漠中，于是诞生了毒蛇这种生物。

虽说美杜莎自身不具有永生的能力，但她剧毒的血液却拥有令人起死回生的能力。埃里克特翁尼亚斯，用来命名雅典卫城的神庙的名字，也是雅典的国王名字，在雅典娜从珀尔修斯那里拿到了美杜莎的头颅后，赐予了埃里克特翁尼亚斯几滴美杜莎的血液，使他起死回生，掌管了雅典的大权。




▶智慧女神雅典娜

现今存留凡间的美杜莎

当美杜莎的头颅出现在伊斯坦布尔的水下宫殿，作为两根石柱的底座时，已由神话落到了凡间。这个“水下宫殿”，实际上是一个大型贮水池，建成完善大体在公元4世纪至6世纪之间，曾可储水10万吨，用于满足帝国王室的用水需要。在长140公尺、宽70公尺、高9公尺的空间内，共有366根大石柱。在靠近地宫的一角处，有2根柱子与众不同，用美杜莎的头像做墩，其中一个头是倒立的，一个头是侧卧的。据说是因为这2根柱子在建造时，由于不够长，只好找了现成的石雕来垫底，悲惨命运的美杜莎，这个值得同情的女妖又被搬来压在柱下，泡在水中，从此无缘重见天日。就这两方残存的石雕看，像是古希腊廊柱的局部，颇具多立克式艺术风格，造型重体积，较有力度，刚健雄壮，有可能是某一神庙灿烂而凄凉的遗迹。在2003年的游戏《印第安那·琼斯与皇陵》中伊斯坦布尔的水下宫殿也作为其中一个关卡的主要场景出现。


▲在伊斯坦布尔的水下宫殿中被压在石柱下的美杜莎头颅。

水下宫殿本身则体现了君士坦丁大帝时拜占庭建筑的风格，如穹顶技术的运用，大理石的科林斯柱子支承顶盖，华丽奢侈等等。

天马座与美杜莎

《圣斗士》是一部家喻户晓的动漫作品，在笔者小学的时候《圣斗士》是当时最风靡的漫画，可以说它影响了与笔者年龄相仿的那一代人，可以说《圣斗士》是一部很积极向上的作品，笔者是在内心一直不能平静的情况下阅读完了这部作品，随后便树立了当时幼小的英雄意识。

星矢，故事的主角，天马座的圣斗士。那个给人印象最深的永不放弃也永远不会被打倒的青铜五小强之首。也许很多人不知道，天马座与蛇发女妖美杜莎有着相当深的渊源。

有关天马座的诞生传说，就记载于希腊神话，美杜莎被割下头颅的那一幕。杀死美杜莎的珀尔修斯在希腊神话中属“英仙座”。在他砍下美杜莎头颅的那一刻，随鲜血一同从美杜莎的颈项上喷出来的，还有一匹长着双翅的白马和一个巨人。据说这匹纯白天马和这个巨人就是美杜莎和海皇波塞冬所生的两个孩子。后来纯白天马就是成为天马座守护神的飞马珀伽索斯，在《圣斗士》中，天马星座的圣斗士就是星矢了，这个母亲因智慧女神雅典娜的嫉妒任性而被杀的年轻人却成为了雅典娜女神最忠心的守护者。在《圣斗士》中，还有一个巨人的角色，应该就是他的兄弟克律萨俄耳的化身，而故事中星矢却与其为敌，而最终阴差阳错也为了保卫雅典娜献身。悲凉，命运，美杜莎的后人也逃不脱为仇人认贼作父，手足相残的命运。


▲《圣斗士》中天马座圣斗士星矢

结尾

美杜莎在游戏中大多为反方的敌人登场，所以留给广大的玩家的印象一直是“邪恶，恐怖”等。其实隐藏在丑陋女妖身后的悲惨命运又有多少人知晓呢。不可隐瞒，笔者对美杜莎的理解与同情，而目前更有一种伤其同类的悲哀，不过，有句话说的好，人定胜天，服从于命运绝不是聪明人的选择，即使对手是神，那又如何？！

动漫速递

TEXT BY 雪风&吉祥天

《Fate》&《寒蝉》两大游戏双双跳票



其实跳票现象在游戏产业是十分普遍，多数顶级大作都或多或少存在跳票现象。不过这些游戏的跳票虽然令人遗憾，却依然总是牵动着玩家们的心。或许在PS2玩家看来《Fate/stay night [Realta Nua]》和《寒蝉鸣泣之时 祭》都算不上是游戏界的顶级大作，但在众多动漫迷特别是OTAKU一族看来，这两部同人游戏的巅峰之作都如同神作一般的存在。原本两部作品都预计将会于今年年底与fans见面，但竟然在前后两天内同时宣布延期发售，此等打击实在是够大。

11月8日TYPE-MOON官网正式宣布《Fate/stay night [Realta Nua]》发售日期变更，由06年年末推迟到07年年初。并张贴了一张发售延期的"宣传图"，伊莉亚凄惨的蹲在角落里画着圈圈，样子好不可怜。官方给出的跳票理由是追加了大量的语音导致游戏无法准时完成的缘故。而TYPE-MOON的工作人员也明显受到了跳票事件的强烈打击，以至于在更新官网信息的时候竟然将Fate/stay night写成为Fete/stay night，此举足够众位FATE fans寒上一段时日了。

无独有偶，原定于12月21日发售的PS2游戏《寒蝉鸣泣之时 祭》随后于11月9日也宣布延期发售。延期的理由都与《Fate》惊人的相似，同样是为了制作出更高水准的游戏画面以及超过预计的语音录制尚未完成。不知是否是为了安慰跳票后fans受伤的心灵，限定版《寒蝉鸣泣之时 祭》除去金属球棒圆珠笔以外还追加了新的初回特典，即印有龙宫礼奈图案的乙烯树脂制气球。在气球的底部装有铁锤重物，可以确保气球像不倒翁那样左右摇摆，高15cm。只是对于fans来说，与其送气球还不如送礼奈的刀来得更有收藏价值吧。

平野绫急病入院，FANS献上千纸鹤的祝福

11月4日，平野绫官网"绫魂"上贴出了紧急通知，宣布原定于11月5日召开的小型LIVE"早稻田祭2006「平野綾トークアンドミニライブ～早大でしょでしょ？～」"由于平野小姐急病住院并持续高烧而被迫取消，相关的退票工作将会与主办方协商后再公布细节。同时，通告中也说，平野小姐住院后一直牵挂着5号的演出，并努力的接受治疗，然而因其健康状况非常不好故医生不允许她来参加5号的LIVE。平野小姐也有在官网上留言给fans，请大家放心。

SOS团的精神领袖竟然会生病住院，对于SOS团全体成员而言绝对算得上空前的打击。不过团员们很快便振作了起来，12日，在秋叶原的GAMER总店，一场名为"为平野绫小姐写下祝福的话，一起折千纸鹤"的fans应援活动正式召开。主办方打出了宣传招牌，上面写着"为平野绫小姐募集应援的话语，拜托您也来写一些吧！"每位参加应援的FANS都可以获得三张色纸，在上



面写下为平野绫小姐加油的话。有fan写到"非常喜欢绫小姐，在此为你应援，请加油快些好起来"、"请加油！虽然我是个到处流浪的武士，不过我还是买了你20张CD哦！"、"总在努力着的绫，希望你快点恢复精神，露出你迷人的笑容！"字字句句都体现了fans对平野绫小姐的关切之情，令人十分感动。另外还有相关人员指责平野绫小姐的事务所指派给平野绫太多的工作才会导致她积劳成疾病倒以及这次的大骚动。在应援活动举行的同时，店面入口反方向的店铺也正在销售平野小姐的CD，在宣传板上也写有"请加油！平野绫小姐！"、"早日出院！"和"回复祈愿！"的字样。

《Di Gi Charat》新篇播放时间公布！

《Di Gi Charat》是BROCCOLI为其动漫连锁店所做的角色企画，原作者是小夏钝帆。由于其独特的造型，很快就成为了BROCCOLI的动漫连锁店GAMERS的吉祥物，因大受欢迎亦被多次改编动画、电子游戏等。1999年GAMERS本店开业后，秋叶原的RADIO会馆顶楼就矗立起了巨大Dejiko（Di Gi Charat的主角）的广告牌画像，因此RADIO会馆也被称为Dejiko大楼。Dejiko作为秋叶原的招牌广告牌娘存在了相当长的一段时间，但随着GAMER的经营不善，旧本店的迁移，Dejiko大楼也不付存在。然而OTAKU们对Di Gi Charat角色的爱并没有随着时间的流逝而逐渐淡忘，所以当BROCCOLI官方在TBS动画节上公布将会制作《Di Gi Charat》新篇的时候，他们被感动得流泪了……

本次《Di Gi Charat》新篇命名为《WINTER GARDEN》（冬季的花园），而时隔这么久再度登场的Dejiko和Puchiko的年龄与身高都有了突飞猛进的发展。20岁的Dejiko目前在一家蛋糕店打工，没有了猫耳和猫爪的她看上去更像是一个普通的女孩。某日，Dejiko在回家途中经过公园的时候偶遇了青年仙波拓郎，而此后的几次相遇让Dejiko开始留意起了这名男子，并期待再一次的相见。在这个雪花纷飞的浪漫冬季，Dejiko的恋情是否会有幸福的结果呢？《WINTER GARDEN》分为前、后两篇，将于12月22日深夜和12月23日深夜放送。Dejiko和Puchiko的声优均未发生改变，仍然是真田アサミ和泽城みゆき，而为仙波拓郎配音的则是最近人气颇旺的入野自由（曾配过PS2《王国之心》的索拉）。



东映动画50年展即将于11月28日召开



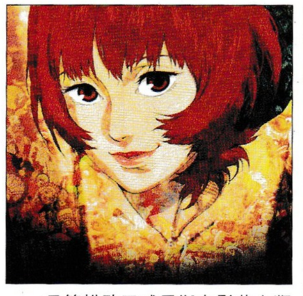
东京杉并区的杉并动画博物馆将会从11月28日起至明年的2月25日期间召开主题为"东映动画50年日本动画的过去·现在·将来"的展览。

这次展出的目的是为了纪念日本最大的动画制作公司东映动画创立50周年，并通过该公司的发展历史来展示日本动画独特的魅力。展览会将会把会场分为"东映动画前史"、"东映动画代表作介绍"和"开放映像的上映"三个部分。"东映动画前史"将会从日本动画的鼻祖北山清太郎先生的北山映画制作说起，原北山映画的职员山本早苗离开北山映画后成立了东映动画，这相关的活动也将介绍给所有观者。作品介绍部分，《魔法使萨莉》的企划书、《老虎假面》的原稿以及手冢治虫老师的《西游记》的铅笔线稿等诸多珍贵资料也将公开。为配合此次大型纪念活动，杉并动画博物馆也准备了许多关联活动，例如放映会、演讲会和研究会等等。

东映动画是日本目前最大也是存在时间最长的动画制作公司，拥有庞大且具有实力的制作团队以及显赫的功绩，过去50年共制作了超过9000集的TV动画，这在全世界也是为数不多的。在日本动画发展史上，东映公司发挥着至关重要的作用，很多日本艺术家都会选择东映来作为自己的起步点。例如宫崎骏先生和大冢康夫以及最近大红的《穿越时空的少女》的监督细田守都是东映动画出身的。

本栏目内容由动漫游工作室统筹制作

今敏力作《帕布莉卡》入围奥斯卡



尽管惜败了威尼斯电影节金狮奖，但这并不意味着《帕布莉卡》的辉煌就此中止。11月3日，美国电影艺术科学学会宣布了第79届奥斯卡金像奖长篇动画部门入围的16部作品，今敏指导的《帕布莉卡》再度榜上有名！金像奖的提名将于07年1月23日公布，而最终获奖名单将于07年2月25日发表。尽管入围并不代表提名或者获奖，但能入围世界最顶级的电影大奖，无论是对于今敏本人还是对于日本动画界都是一剂强有力的振奋剂。

和《穿越时空的少女》一样，《帕布莉卡》也是筒井康隆原作小说改编的动画，并且本片由备受业界期待的动画导演之一今敏执导，这也是筒井康隆小说动画化的连续第二弹。今敏的《帕布莉卡》并不是第一部入围奥斯卡的日本动画电影，宫崎骏曾凭借其力作《千与千寻的神隐》夺得2003年度第75届奥斯卡最佳动画长片奖，而押井守的《攻壳机动队－无罪》也曾入围，但未获得提名。

《穿越时空的少女》入选第27届日本SF大奖

细田守监督的《穿越时空的少女》和今敏监督的《帕布莉卡》可谓是今年内抢尽风头的两部剧场版动画作品，不但在国内上映后倍受好评，而且还频频入选国际级电影大奖，可谓是风光无限。而在刚刚公布的第27届日本SF大奖提名名单中，《穿越时空的少女》再度榜上有名，是5部提名作品中唯一的一部动画作品。其他4部作品分别为《アイの物语》（山本弘）、《シャングリ・ラ》（池上永一）、《天涯の砦》（小川一水）和《バルバラ异界》（荻尾望都）。其中荻尾老师的作品是提名的唯一一部漫画作品。尽管小松左京的作品《日本沉没 第二部》也得到了较高的支持，但根据评委会小组的意向还是取消了这部作品的候选权。12月上旬，日本SF作家协会将会从这5部作品中选出最终的获奖者。

日本SF大奖成立于1980年，由日本SF作家协会主办，今年将迎来第27次。《穿越时空的少女》的原作者筒井康隆1992年曾凭借《朝のガスパール》而荣获过该奖项。由于日本SF大奖不会对作品的题材加以限定，故动漫和电影界的很多优秀作品也会得到选拔。例如大友克洋老师的漫画作品《童梦》就曾经荣获过第4届SF大奖，而押井守的剧场版《攻壳机动队－无罪》是首部荣获SF大奖的动画作品，如果《穿越时空的少女》此次可以获奖，将会成为第二部荣获此等殊荣的动画大作。



人气网络游戏《冒险岛》改编动画

制作了TV动画《死亡笔记》、《穿越时空的少女》、《帕布莉卡》以及将要制作《鬼泣》动画版的动画制作公司MAD HOUSE近日宣布将要制作目前全亚洲风靡的网络RPG游戏《冒险岛》的动画版。

《冒险岛》原名《MapleStory》，是由韩国Wizet公司开发，并由Nexon公司代理营运。中国盛大公司将起引进后译为《冒险岛》，台湾译名为《枫之谷》。游戏画面以2D横向滚动条为表现方式，因为操作简单，视觉方面以可爱、活泼而受到欢迎。《冒险岛》是世界首款以2D横向卷轴方式呈现的在线游戏，画面以可爱活泼为主要特色。操作界面简单，有别于市面上一般以鼠标操作为主的Quarter View方式或3D游戏。在游戏中角色可以自由的跳跃、攀爬藤蔓、梯子，强调动作游戏性的特征，少了令人晕眩的视角变化不适应症，是一款容易接近并上手的游戏。多样化的道具组合，纸娃娃系统可以让玩家自由搭配上衣、裤子、鞋子、帽子、武器、披风甚至是发型和五官。



GONZO篡改名著第二弹《罗密欧与朱丽叶》即将上映

一部《岩窟王》让众位动漫迷们体验到了GONZO公司大胆且充满新意的改编能力，大仲马老师如此正统的《基督山伯爵》竟然被生生改成了SF动画，还能令观者欣然接受，从某种角度而言足以证明GONZO的成功。于是乎，GONZO打算将"世界名著改编计划"进行到底，而这次下手的对象则是莎士比亚的名作《罗密欧与朱丽叶》。

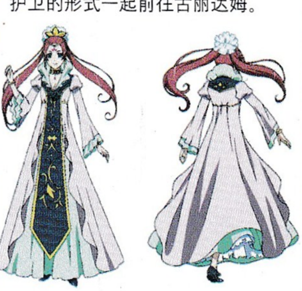


当然GONZO在改编名著的时候原本就没抱着制作"世界名著剧场"此类单纯的目的，所以此次《罗密欧与朱丽叶》自然也是天马行空地篡改了一番，其目标难道是直指气活莎士比亚？！故事的舞台是空中浮游城市新·verona。这里原本在凯普莱特家族的统治下，受到神秘力量的庇护。但14年前，蒙太古家族的反叛导致这份平和消失殆尽。由于暴君的苛政，贫富差距非常明显。树木枯萎、大地干涸、空气也被深深的迷雾包裹住。而这份悲惨的爱情物语就是在凯普莱特家族唯一的幸存者少女朱丽叶和蒙太古家族的继承人罗密欧之间展开的。更为有创意的是朱丽叶从小就被女扮男装隐藏身份，令人不禁联想到了素有中国版《罗密欧与朱丽叶》美誉的《梁山伯与祝英台》……

avex与Production I.G和力制作新番TV动画《sisters of Wellber》

avex entertainment与Production I.G和作制作的TV动画《sisters of Wellber》将于07年4月与观众见面。日前官方网站已正式开通。

故事讲述的是在经过10年前的大战之后WELLBER国虽然勉强保持着和平，但与邻国圣卡多拉斯国之间的关系非常紧张，随时都有发生战争的可能性。WELLBER国的国王为了回避战争，把女儿莉塔公主嫁给了圣卡多拉斯国的王子。然而这场政治婚姻却因为莉塔公主刺杀王子之后逃跑而告破。因此国王暴怒，宣布要在14天以内捕获公主，并将公主公开处刑，否则一定要发动战争。为了回避战争，莉塔决定前往中立国古丽达姆。另一方面女盗贼缇娜为了偷点金银财宝潜入圣卡多拉斯国，正好碰见刺杀王子的公主。偶然女盗贼得知公主的目的地上存在她父母的仇人死神蜂的男子c。因此以公主的护卫的形式一起前往古丽达姆。



不朽神作《铁人28号》新篇剧场版07年春公映



《铁人28号》是横山光辉1958年出版的漫画，后来制作了动画，特摄作品和电影，同时也是日本动画史上首部巨大机器人动画。由今川泰宏监督的新版剧场长篇《铁人28号 白昼的残月》将于07年3月公开放映，本作品继承了04年播出的TV系列《铁人28号》的世界观，在此基础上进行来大量的原创，同时也是今川监督的首部剧场版作品。今川本人就是横山光辉老师的超级爱好者，他在制作《铁人28号》的时候为这部作品进行了完善和扩展，所以动画版的《铁人28号》也获得了"给大人们看的动画"的美誉。在这部长篇剧场《铁人28号 白昼的残月》中，金田博士遗留下的两个战争兵器"铁人28号"和"废墟弹"是为了一同从战祸中解救日本而制造的。然而战后宿命的相遇却充满悲剧性色彩。同样"2个正太郎"的相遇也是如此。被战争玩弄于手掌之间的人类的悲哀深深打动着每一个观赏者。该作品也隐晦的涉及到了日本的宪法修改论等政治问题，仿佛是在提醒日本人不要忘记什么才是最重要的东西。



TEXT BY 雪风



圣天使吉普利尔

《魔界天使吉普利尔》

种类：PVC涂装完成品　　比例：1/8
原形制作：沼仓としあき　　发售日期：2007年3月
生产厂商：ALTER　　售价：4200日元





在工口动画作品《魔界天使吉普利尔》中登场的接受了天使之力的女主角"圣天使吉普利尔"由ALTER制作成了涂装完成品。本品的造型为完全原创，大大的眼睛直视前方，稍带着点孩子气的面容把吉普利尔的可爱表露得淋漓尽致，而身上那大胆的白色泳装也展现了她迷人的身材曲线，再加上背上可爱的羽翼和头上的光环，将在原作中那身兼女孩的柔美和天使般的感觉完美地再现了出来。



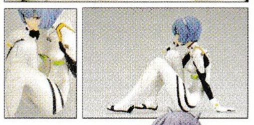
凌波丽

《新世纪福音战士》

种类：PVC涂装完成品　　比例：1/7
原形制作：冈崎武士　　发售日期：2007年1月
生产厂商：和风堂　　售价：4980日元

作为插画家的冈崎武士相信很多动漫迷们早有所了解，不过作为模型制造师的冈崎武士你又了解多少呢？明年1月，和风堂玩具店将会发售一款凌波女神的PVC涂装完成品，而这款完成品的造型师正是著名插画家冈崎武士老师。虽然冈崎老师现在由于身体原因已经不常在漫画界活跃，不过能在模型界见到老师的作品还是令人相当感动。诞生于冈崎老师手中的这款凌波丽透出了成熟的魅力，面部的造型相当的精巧，令人过目难忘。更为可贵的是，这款模型的定价只有4980日元，相当有收藏的价值。





美哉、草野、结

《鹡鸰女神》

种类：PVC涂装完成品　　比例：1/7
造型师：ひろし、BHP、ZENKO　　发售日期：2007年3月
生产厂商：MOVIC　　售价：6090日元/个

《鹡鸰女神》是极乐院樱子老师连载于SQUARE ENIX社的漫画月刊《YOUNG GANGAN》上的美少女题材漫画。日文版已发售了3卷，台湾角川书店已取得该漫画的中文版发行权，于本月14号正式上市。本次介绍的这三款女主角的模型是《鹡鸰女神》首次被立体化的作品，从图片来看三款作品的工艺相当不俗，造型师们都抓住了角色最具代表性的一瞬间，即使是不了解原作的人也可以一眼就明了角色的性格。值得一提的是草野的模型还有企鹅装可以更换，令该角色的萌力数值大幅上升啊！






泽渡美月&仓内安奈 女仆装

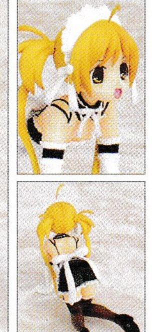
《这就是我的主人》

种类：PVC涂装完成品　　发售日期：2007年3月
生产厂商：TOYPLA　　售价：3800日元/个
比例：1/8

小编曾在第14期《游戏城寨》的"玩转FIGURE"栏目中介绍过明年1月将要发售的一款泽渡泉女仆装完成品，而与之配套的美月和安奈的女仆装造型完成品画像也于近日公布了。与款泽渡泉"天然呆"的表情形成鲜明对比的是美月和安奈的表情相当欢乐，这也充分体现这两个小姑娘大条的神经以及乐观开朗的个性。两款模型均是双手扶地身体前倾的动作，颇有"邪恶"的意味，不过由于都是LOLI，所以这看头么…自然也就打了几分折扣了。喜欢女仆的人快将这三只抱回家吧。







STORY 故事简介

公历2010年8月10日，布里塔尼亚帝国向日本宣战。两国之间围绕着日本的地下资源问题发生了根深蒂固的外交上的对立。在日本本土决战中，布里塔尼亚军初次在实战中投入了人形战斗兵器——Nightmare Flame。由于其威力远远超出了想象，日本方面的本土防卫线在Nightmare Flame的火力进攻下不堪一击，短短一个月的时间日本即惨遭沦陷，成为了布里塔尼亚帝国的领土。“AREA-11”，这个数字就成为了战败国日本的新名字，人民丧失了自由、权利，甚至是自己的名字，他们被统称为“11”。

鲁鲁修原本是布里塔尼亚帝国的王子，却因为母亲身份低微而被作为外交道具遣送到了日本。年少的鲁鲁修结识了当时日本总理大臣的儿子枢木朱雀，在亲眼目睹了布里塔尼亚帝国对日本做出的残暴行为之后，鲁鲁修决定要亲手毁灭这个国家。没想到的是，复仇的机会竟然如此快的降临了。一次意外的事件将鲁鲁修和朱雀卷入了布里塔尼亚军对“11”的屠杀中，鲁鲁修从一位神秘少女的身上得到了可以控制别人精神的绝对力量。鲁鲁修决心以此为武器来破坏布里塔尼亚帝国的强权统治，为了替母亲报仇，并缔造一个能让妹妹娜娜丽幸福生活的世界。然而悲伤的是，虽然鲁鲁修和朱雀都是出于同一目的而改变着世界，却走上了截然不同的敌对道路……



CODE GEASS 叛逆的鲁鲁修

TEXT BY 雪风

CHARACTERS 人物介绍

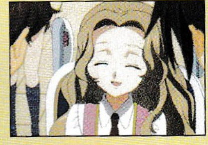


鲁鲁修·比·布里塔尼亚： 布里塔尼亚帝国的王子。其母亲虽贵为王妃却因为身份低微引起其他贵族不满而惨遭暗杀，鲁鲁修和双目失明的妹妹被当作外交道具遣送到了日本。皇室的人都认为鲁鲁修早已死于战乱，但鲁鲁修却隐藏了自己的过去活了下来。得到神秘力量之后，鲁鲁修开始利用恐怖组织来逐步实现自己的愿望，他的野心和不择手段是令人最为感到恐惧之处。

枢木朱雀： 日本最后一位总理大臣的嫡子。在亲眼见证父亲做出的牺牲后，选择加入布里塔尼亚军来实现“AREA-11”的和平。然而这样的选择并未能得到大家的理解，在布里塔尼亚的人民看来他只是个“11”，而对于“11”的民众而言他却是个叛徒。与不择手段利用别人达到自己目的的鲁鲁修不同，朱雀充满了纯正的正义感和一颗正直善良的心。



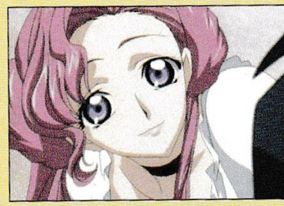
C.C： 赐予鲁鲁修神秘力量的少女。在第一话刚刚登场的时候就为了保护鲁鲁修而惨遭爆头，但第五话中又安然无事的登场。现居住在鲁鲁修的家中，喜欢吃必胜客的比萨。C.C的真实身份还没有揭晓，但似乎并非是地球上的种族，她的额头上有一个成“V”字型的纹章图案，而这个图案似乎正是神秘力量的能量来源。与C.C签订契约的鲁鲁修在使用能力时左眼也会出现这个纹章。



娜娜丽： 鲁鲁修的妹妹。双目失明的原因似乎是由于亲眼目睹母亲遇害而造成精神上的创伤。虽然身体上有残疾，但个性颇为开朗，待人也相当有善，所以人缘极好。娜娜丽的最大愿望就是能和哥哥一起幸福的生活，但她却并不知道鲁鲁修为了实现和她的约定正在走向一条不归的道路。



卡兰·舒塔特菲鲁特： 舒塔特菲鲁特家的贵族千金，身体里同时流淌着“11”和布里塔尼亚人的双重血脉。虽然平日在学校中总是装出一副弱不禁风的大小姐模样，但其真实身份是参与反对布里塔尼亚帝国残暴统治的恐怖组织成员，在战场上拥有极强的战斗能力。



悠菲米雅·丽·布里塔尼亚： 布里塔尼亚的第三公主。首次现身便以跳楼的方式华丽登场，偏偏又落到了刚刚被释放的枢木朱雀怀中。悠菲米雅是来接任“AREA-11”副总督一职的，朱雀在未得知她真实身份的情况下拯救了她的生命，也随之提升了自己在布里塔尼亚军中的地位。

COMMENT 简评

亲眼见证饥饿、疾病、贪污、腐败、种族差别、战争与恐怖行为、被重复的憎恨的连锁反应，此时此刻的你会做出怎样的选择？是让弱小的自己在炮火中化为尘埃还是不择一切手段的活下去？是愿意为了别人而牺牲自己还是要踏着无数人的尸体一步步的爬向顶端？《CODE GEASS 叛逆的鲁鲁修》讲述的就是两位亲眼目睹战祸造成的伤害而走上两条截然相反道路的年轻人的故事。一者极善、一者极恶，然而二人却都是为着同一个目的而赌上了自己的一切。

鲁鲁修是一个充满悲剧性色彩的角色，特殊的身份与不堪回首的过去将一个善良的少年的内心中充满了复仇的火焰，而这熊熊燃烧的烈火终究有一天也会将鲁鲁修自己吞噬殆尽。相反，朱雀却一直是以正直、善良的形象出现在观众面前，而他的行为在某种程度上却也同样具有殉教者的意味。朱雀一词源自于中国传统文化中的四大神兽之一，其身覆火焰，终日不熄，这也暗示着枢木朱雀是通过自己的牺牲来换取别人的幸福。

《CODE GEASS 叛逆的鲁鲁修》的初始设定和《机动战士高达SEED》颇有雷同之处，天才的主人公与幼年的好友再度相遇，然而两人却处在相互对立的境地，这与GS中的基拉与阿斯兰简直如出一辙；而随后登场的悠菲米雅公主身上更是可见拉克丝的身影。当然由于《CODE GEASS 叛逆的鲁鲁修》和《机动战士高达SEED》都是诞生在日升社（SUNRISE）手下的作品，有个别地方雷同也是“纯属巧合”了。最近CLAMP大姐头们的活动趋势愈演愈烈，单是《翼·年代记》和《xxxHolic》动画化还不够，还担任起了《CODE GEASS 叛逆的鲁鲁修》的人设。奇妙的是尽管CLAMP负责的是人设，我们却能在众多角色身上看到CLAMP招牌式的性格特征，甚至还能从角色的对话间看到CLAMP曾经屡次使用过的经典台词，实在是令人狂抖了一把冷汗。本作的监督谷口悟朗也算是日升社的长期合作伙伴了，《无限的未知》、《机动武斗传G高达》、《Gun X Sword》等动画都是由他负责制作的。此君格外擅长华丽与热血的机器人系动画，此次的《CODE GEASS 叛逆的鲁鲁修》也不出意外的继承了他的传统，虽不同于高达系列，不过本作中的机器人战斗场面也同样相当有看头。抛开动画中涉及到的政治色彩，单从人性的角度来欣赏这部作品，你会从中得到许多感悟的。

END

藤田和日郎 KAZUHIRO FUJITA

从妖魔到傀儡

（大条声明：诸位睿智及英俊兼备的读者朋友们，请千万不要误会，本文标题纯属在下一时兴至使然，内中绝非某些以狠打猛批为中心的逆天言论，特此声明以示无辜。）

今天主要是跟大家来侃侃著名漫画家藤田和日郎以及他的作品。

■文/大条君



也许有人会纳闷怎么好端端的想起单写某一个漫画家了，这可不合本栏目以往集众家之所长的一贯优良风格呀。其实也好理解，那就是藤田老师于《周刊少年Sunday》上连载长达九年的《傀儡马戏团》台湾中文版第43集单行本完结篇日前终于上市了。九年了啊，足以跟咱们义务教育在时间上一较长短，用如此之长的时间来讲述一个故事考验的不仅仅是读者的耐心，更多的则是漫画家的能力和毅力，用藤田老师自己的话来讲就是“好像做了一场很久的梦”。身为一路追随下来的忠实拥趸细细回想这九年间的前尘往事又怎能不让人暗生唏嘘？所以这篇小文便是有感而发的藤田作品推广文了。

藤田和日郎（FUJITA KAZUHIRO），性别男，1964年5月24日生，双子座，A型血，日本北海道旭川市人。不要小看旭川哦，虽然它不像大阪那样因为孕育了为数众多的动漫名人而被粉丝视为奇迹之地，但毕竟当代知名女作家三浦绫子和上世纪八十年代有“流行乐队之王”美誉的安全地带都是诞生于此的，也是很灵的……（用题外话来凑字数是很恶劣的写手陋习，一直想戒但总也戒不掉，囧）

在日本大学法学院新闻专业毕业后没多久，藤田和日郎就正式加入职业漫画家的行列，1988年凭借着短篇《联络船奇谭》在《周刊少年Sunday》上出道，这部作品同时也获得了第22回小学馆新人漫画大奖。1990年在同一本刊物上，26岁的藤田和日郎开始连载那超级宇宙霹雳无敌热血经典长篇少年漫画——《潮与虎》！提起这部作品，早年有个很可笑的台湾大然版的译名叫做《魔力小马》，其中角色姓名大量“汉化”，比如将苍月潮改称作陈马便是当时一绝……这等陈年糗事大家知道便可，偶有闲暇想起来回味下定会收到舒缓心情之奇效。若要收藏正版的话当数台湾尖端的《潮与虎》为佳喽。

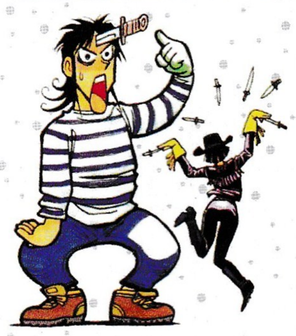
“孩子！虽然我们看不到妖魔，但世上确实存在着妖魔。”

《潮与虎》刚一开篇，映入眼帘的就是这么一句充满禅意与哲理的话语，稍微夸张点讲，单只这句话便点明这部作品的隐藏中心了，有书的朋友不妨翻看下结尾便可知此言不虚。苍月潮是个有着率直性子超强正义感的国中生，有一天在自家寺院的仓库地下放出了一只被封印了五百年的妖怪，小潮给这只既帅酷又可爱的长毛妖怪起名为老虎。而老虎原是个暴躁嗜杀的大妖，当年几乎无敌于天下，被小潮放出来后本拟大肆屠戮一场来舒缓郁闷五百年的压力……但却因忌惮小潮手中的兽矛而不得不暂时有所收敛。兽矛正是当年用来封印老虎的降妖伏魔之利器，具有强大无匹的神秘力量，在妖魔界有着极高的知名度和震慑力，是整个故事的关键道具。于是，围绕着一位少年，一个妖怪，一支长矛，藤田和日郎徐徐展开《潮与虎》那波澜壮阔的绘卷。

情节方面不想多谈，毕竟对于没看过的读者而言剧透始终是件缺德事儿。这是一部由平淡中慢慢升华的经典，藤田老师用来吸引读者的并非什么精致巧思的角色人物，也不是靠故事情节来出奇制胜，打从一开始他就不紧不慢的一笔一笔将自己心中所想认真勾勒出来，由简入繁，通过一点一滴的小故事来引导读者入局。在前面十几本书中，藤田用了大量的铺垫来缓缓酝酿所有人的情绪，使读者的血脉跟着逐步升温，直到沸腾，欲罢







不能。若有人一口气看完33本漫画后，就会明白我的那种感受了——难以用语言文字来表达的那种激动与投入。不得不承认，藤田老师在营造气氛和引发读者共鸣这些方面的手法真的是太高杆了，当读者的情绪被培养到无以复加的程度时，大结局也恰到好处顺理成章的到来，幕落泪流，我所认识的N多同好在看完《潮与虎》之后眼中情不自禁流下泪水的大有人在，其中不乏见多识广神经坚强的枪手与编辑。1992年，《潮与虎》获得第37回小学馆漫画赏。

当然，也不是说所有人都会被这部漫画所感动，藤田擅长的是处理人与人（妖）之间的情感与爽快的打斗场面，其绘画风格往好了说就是不拘小节别具一格，往坏了说用混乱与粗糙来形容也不为过，在读者群中的评价恰恰就是两个极端，这同时也就是习不习惯这种画风的问题，谁都不能指望一个少女漫画爱好者为苍月潮、老虎与太阳并肩作战的动人场面而激动到失声不是？不客气地说，热血漫画还是得要热血读者来看才是正经。

藤田和日郎粗犷豪放的绘画风格在他今年完结的另一部作品《魔偶马戏团》（《傀儡马戏团》）中发挥到了极致，还是用以前的魔偶来称呼这部43本的漫画更习惯些。对我来说，看《潮与虎》的时候是一口气从头到尾痛快看完的，而魔偶则是自2001年或者更早些时候开始从中间连载追起来直到今年的完结，个中X火焚身欲知后事的难受滋味，每一个有追连载的人都差不多经历过吧。

在魔偶中，藤田老师编故事埋伏笔的功力再一次的震惊了所有人。魔偶的开头与《潮与虎》相比十分类似，都是平平无奇的那种随处可见的桥段，甚至可以用烂俗来形容。一个武艺高强见义勇为的好青年加藤鸣海勇救大财阀家小公子才贺胜，美丽的女主角白银操纵悬丝傀儡与坏蛋们做殊死搏斗，邪恶反派大坏蛋们一个个傻乎乎的跳出来再一个个的被打败，这样的故事俺们早已见多了呀，操纵傀儡跟驾驶天鹰号没什么本质上的区别嘛！没错，我刚开始就是在心中这么呐喊的。正所谓"山重水复疑无路，柳暗花明又一村"，在情节进行个差不多10本左右时藤田竟突然转了个大高调出来……

好就是好，差就是差，身为写手这点小骨气我还不曾欠缺，魔偶最开始的铺垫是最为人所诟病之所在。也幸亏有这《潮与虎》这块绝世金招牌摆在眼前，不然我想很多人对于魔偶都是无法坚持看下去的。肯定有人会认为，为了改变低迷现状而硬性将情节突然转折不会是什么精彩漫画。这就大错特错了。魔偶的强就在于其中的布局和渲染之上，就是这里乍看突然间展现在读者眼前的数百年恩怨纠葛悲欢离合才算是揭开了整个故事的真正帷幕，从此时开始，白银与自动傀儡两大阵营间的对抗正式浮出水面，魔偶的故事一发不可收拾，粉丝们的苦盼终于迎来了丰收。

明线暗线主线副线，正邪死斗，兄弟恩怨，爱恨情仇，生死危机，伴随着情节的逐步深入，层出不穷的谜团被藤田以各种手法诱人的抛了出来，一时间在国内的各大论坛魔偶迅速火起来，跟以前的乏人问津相比简直就是天渊之别。我现在还清晰地记得当时跟众多同好们就着白银、柔石、弗兰西奴、ZONPAHA症等等话题展开大讨论的情形，论坛上留言板上QQ上随处都有魔偶的踪迹，大家张嘴白银丑角闭口鸣海小胜，竟然连带着《潮与虎》也跟着借光被更多的人所认可，藤田风头之劲一时无两。

若仅仅这些还不算得什么。随着情节的进一步发展，藤田的魔术又有了新花样，以前几乎所有人都觉得特没劲的开头铺垫部分竟然跟后面的情节又搭上了线，颇有种金庸写武侠小说写着写着感觉失控硬着头皮继续写竟然又给写圆回来的神奇之处。看上去前面无关紧要的角色在后面竟是主角的……以前谁都觉得可有可无的鸡肋场面看到后面恍然大悟原来是……而且再一细琢磨没有前面这些铺垫到后面这情节还真就无法进行，若说这些都是藤田几年前故意所为的伏笔吧，那也太可怕了。当你满以为自己已经料定这魔偶未来几话如何如何的时候，过不多久就会发现藤田另辟蹊径别开生面，想不被吸引还真是难呐。总而言之《魔偶马戏团》，总有微瑕也不掩瑜，此乃非一般神奇的漫画。

朋友都认为藤田和日郎左拳是《潮与虎》，右拳是《魔偶马戏团》，一套组合拳轰过去，天下无人能挡。传说这位略有些秃额的大师早年在大学期间曾经钻研过中国拳法，他本人又非常喜欢中国文化，单看前面这两部重量级作品就不难发现其中无处不在的中国痕迹。1994年，他还创作发表了名为《掌之歌》的短篇，讲的就是晚清时的形意拳，大家不妨找来看看，这篇收录在短篇集《夜之歌》之中，与之相对还有一本集子唤作《晓之歌》，藤田和日郎的作品不是很多，大师的作品若是轻易错过了着实可惜哦。

毫无疑问，藤田和日郎是个感情丰富的漫画家，他常常在作品中写出些发人深省的台词，也唯有至情至性的热血汉子才能创作出这许多让读者为之共鸣的角色吧。他笔下的配角们尤为受到读者喜爱，活生生、有血有肉这两个小学生都会用的词语却是我所能找到最好的赞美。不过话说回来，越是下了大力气去刻画的配角其结局也越是让人感伤，因为大多会被用在煽情时刻成为牺牲品，想想田中芳树的《银河英雄传说》诸位心里会有个底儿了吧……

篇幅有限，虽未尽兴异不得不草草收笔，各位若是有什么见解咱们不妨在LEVEL UP论坛上切磋下。最后，便借用藤田老师在他的短篇集《晓之歌》上所留的一段话作为本文的结束语吧，私以为这正是老师对于漫画创作历程的心境的真实写照。

"有首我很想听的歌。宛如由夜转明时的那一瞬间，奔驰与地平线上的光芒般的歌曲。因为我没有能弹奏歌曲的手指，所以只能握起画笔；因为我没有足以震动空气的美丽歌声，所以只能气喘如牛的以笔代声，画出歌曲。若是我想听的歌——就算是只有一个音符与你想听的歌接近，我都会觉得非常高兴。那么，请慢慢的聆听吧。"

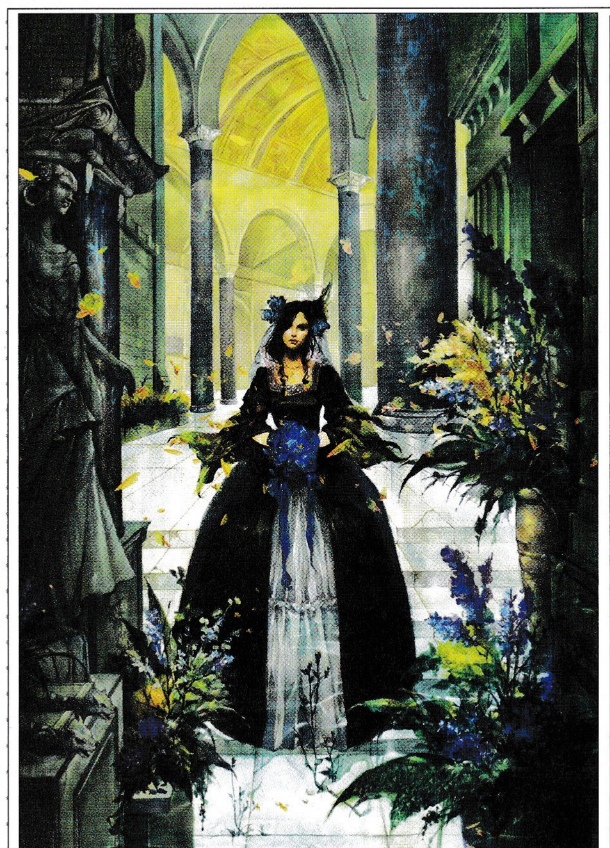
END





















陈惟，毕业于四川美术学院，中国图形图象学会会员，WACOM数字艺术高校讲师。目前就任川音成都美术学院动画教师。国内知名的年轻幻想艺术插画家，数字艺术家。画风唯美，在色彩的运用和动漫形象造型设计上有自己独特的审美情趣。作品曾经入选国际权威CG年鉴EXOTIQUE 2。

他的身体里藏着诗人的灵魂，他的画在表面的静止中隐含着动感，含蓄的表达出人物内心的渴望，令人惊艳。但是他是个低调的人，并不常常在媒体面前暴光，而是喜欢专注于他所热爱的幻想绘画创作。

毕业于四川美术学院，毕业后到成都美术学院任教。担任宏翼美术工作室负责人，专业从事美术设计，动漫创作，以及动漫游戏美术方面的人才培训。目前正在潜心地修炼中，他个人预计的开始从事事业是在30岁左右。

2004年写作插图技法类教材“现代动漫技法 表现篇”该书由“堂堂工作室”和电子工业出版社联合出版。

2004年动画作品《月亮门》在2004年金龙奖获得两项大奖；

2005年首届中国数字艺术大赛动画《花雨》获得银奖；

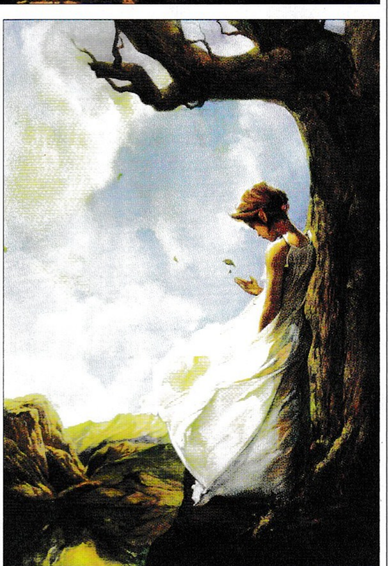
2005年第二届金龙奖，作品《妖精绘画》获得行业插图艺术银奖。

2006年受腾讯公司的邀请绘制游戏QQ三国的系列海报以及角色设计。

2006年经北京海洋出版出版个人第一本专著《CG插图技法》该书作为各大艺术院校的插画类标准教程。

2006年作品“鹤”入选CG年鉴EXOTIQUE 2。并且成为了这本国际性的CG年鉴的精装本的封面











校园漫展处处有，今年广州特别多

——记广州华软软件学院漫展

广州真不愧是漫展先驱者，除了每年都会有4场大型漫展外，在某些大学里还专门有学生自发举办校园漫展，所以说广州的动漫活动真的是多姿多彩。在前不久广州大学城刚举办了一场校园漫展后，广州大学华软软件学院的华软动漫研讨会于11月11日（PS3发售日啊！！）举行了一场很成功的漫展。在展上华软学院与多家企业签定了《动漫产业校企战略合作联盟协议书》，就动漫人才的培养结成合作联盟，在共同培养动漫人才、合作开展相关项目、优势互补资源共享等方面达成共识。希望这将是中国动漫一个新的开始。

先不说这种官腔话，别忘记我们的重点，就是欣赏漂亮的COS啊～

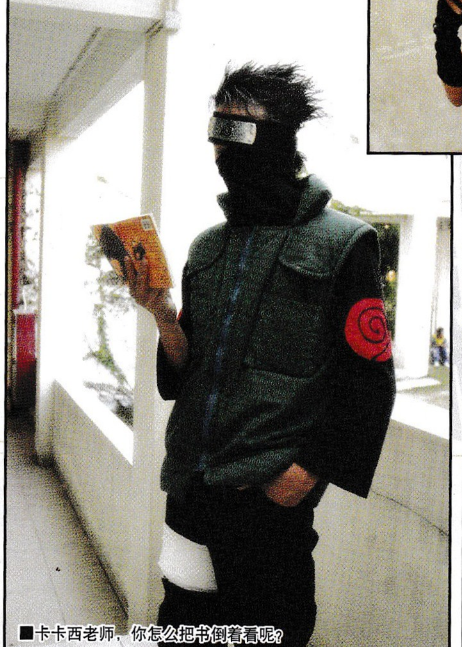
▲这世道就是可爱的萝莉MM最受喜爱啊～



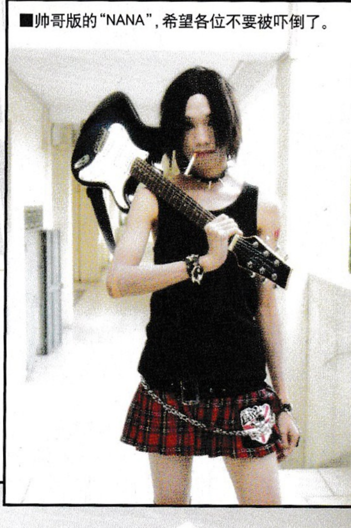
▲但御姐也是很受欢迎的～

▲帅哥也不错，可惜是美女COS的。

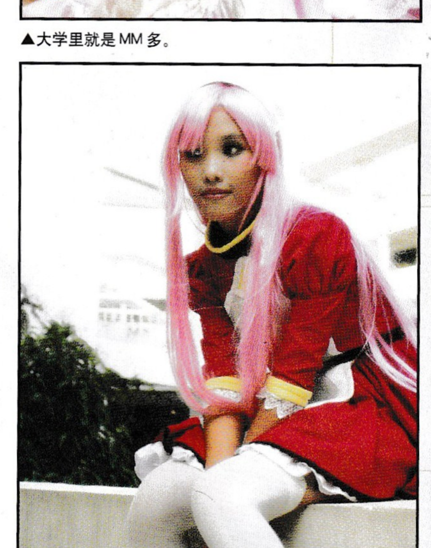
▲大学里就是MM多。



■卡卡西老师，你怎么把书倒着看呢？



■帅哥版的"NANA"，希望各位不要被吓倒了。



▲树妖MM呢，她总是喜欢跑漫展。



■最后来张大合照～

K U D O

工藤里纱



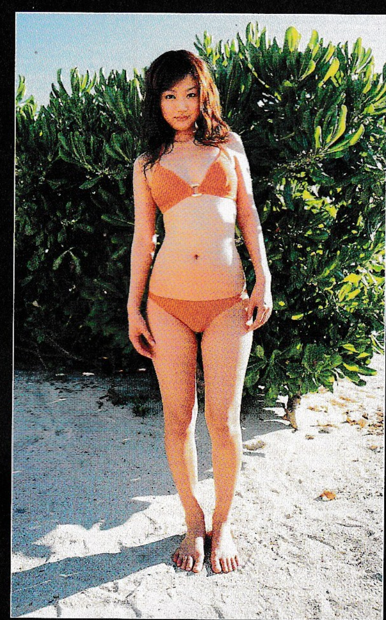








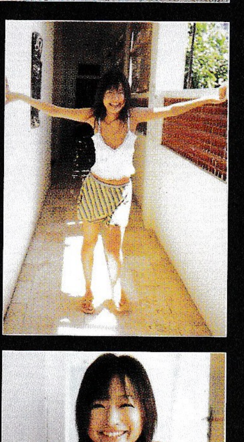


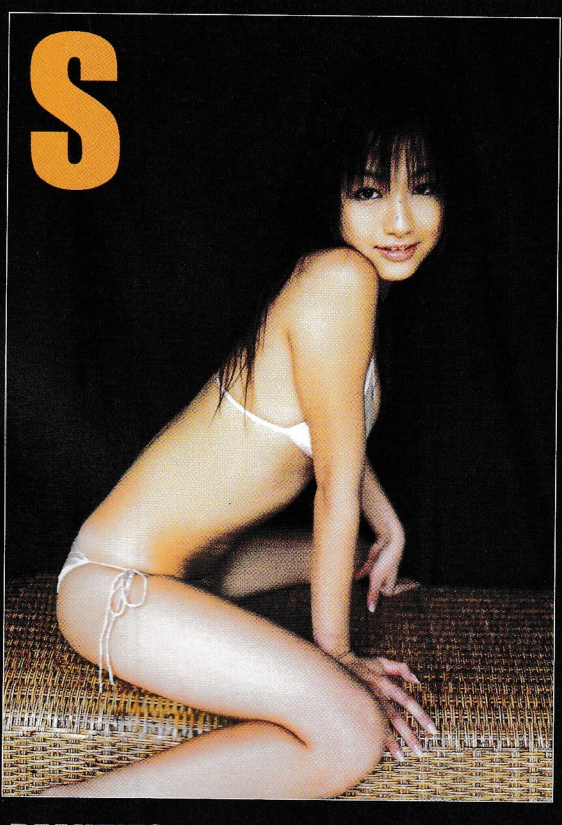


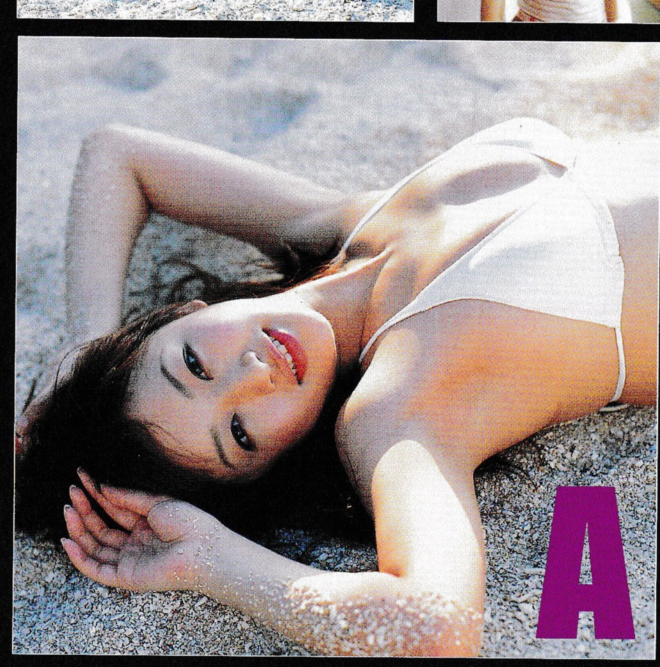

R




I




S


A

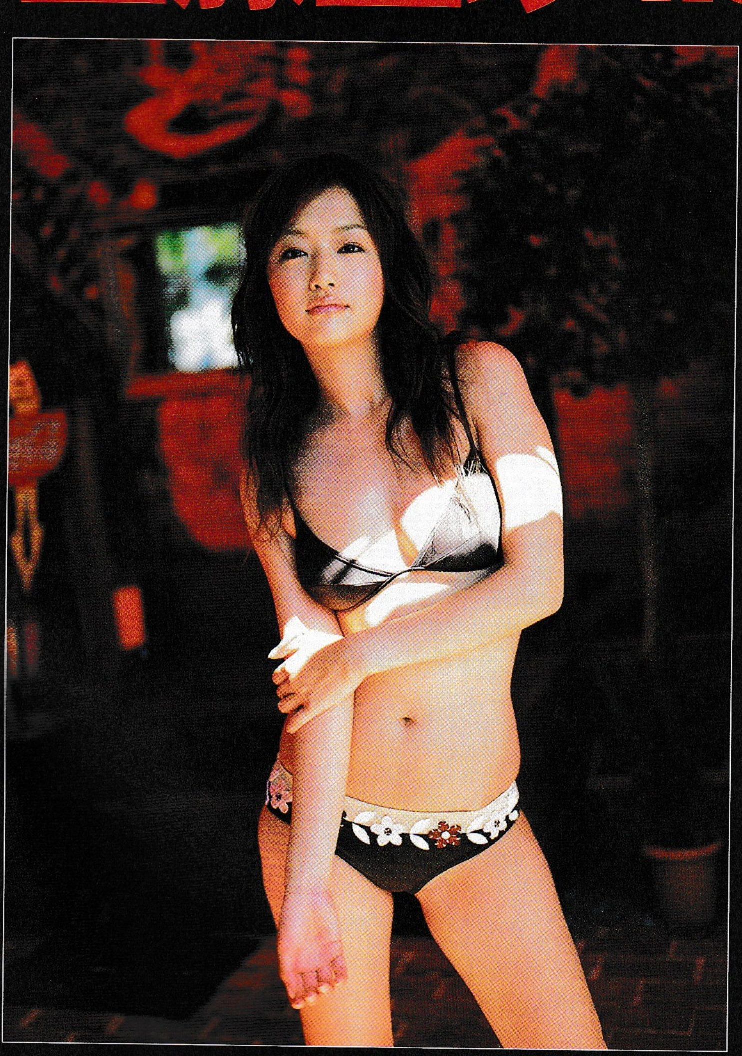

LevelUp

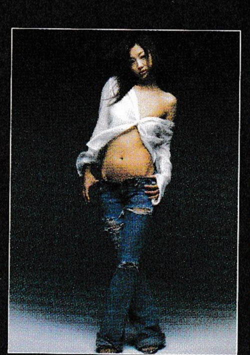

身　　分：模特、演员
生　　日：1983.10.04
出 生 地：神奈川县
血　　型：A型
星　　座：天秤座
身　　高：162CM
三　　围：B85／W58／H84
兴　　趣：散步
特　　技：背诵
作品
☆电视剧☆
2006年07月～09月《危险年龄的新娘》
☆电影☆
2005年10月29日 《熟睡的花》
2006年07月15日 《爱鲲》
☆写真集☆
1st写真集《Risacchi！》
2nd写真集《FELICIDADE》
☆DVD☆
Flower
Risacchi！
危险的果实
里纱之熟睡的花
RISA MAGIÇ
RISA SEASON
爱鲲
☆游戏☆
寻找爱





工藤里纱 KUDO RISA

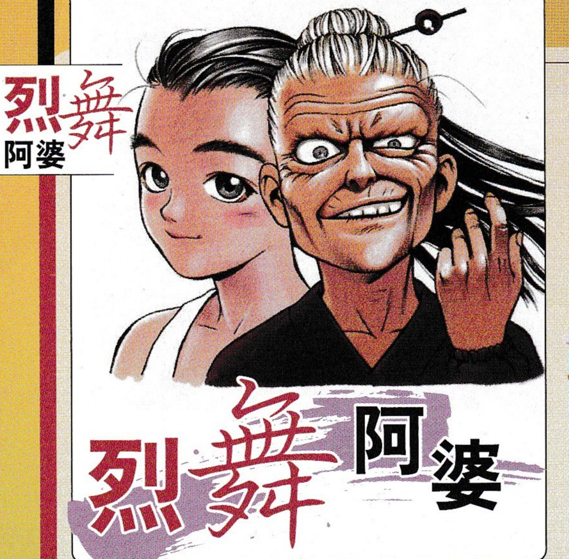












烈舞阿婆

欢迎给我们发送电子邮件：yxcz@263.net

《恶魔城 迷宫的回廊》这次做得不错，技能系统和任务模式都很耐玩，1000%的地图完成率更是满足了收集欲望，编辑部同时有4个人在玩，足见其游戏质量。而X360的大作《战争机器》也当之无愧地成为目前次世代中最耀眼的游戏，那流畅的操做感、细腻十足的画面表现和紧张刺激的游戏气氛让每一个体验过的编辑震撼了，现在就连不怎么玩动作射击类的Hikaru都在彻夜攻关……

重要通知，上期我在这里提到的那个即将举行的活动就要开始了，欢迎各位读者们来参加"城寨风采"的抽奖，详情请见本期的封二广告。

年末的大作狂潮已然展开，不过考期将至，各位同学，在眼花缭乱的大作前一定要保持冷静啊！

本期读者调查



您的意见是对我们最大的支持

(1)本期杂志您最满意的栏目是？
(2)本期杂志您最不满意的栏目是？为什么？
(3)您对本期的封面有何评价？
(4)您对本期Wii的卷首特辑有何评价？
(5)您对本期的特稿有何评价？

地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱
收件人：《游戏城寨》编辑组　邮编：730010



奖品

来信中将会抽出一位幸运读者获得苹果的iPod shuffle MP3一台，十位幸运读者获得levelup主题扑克一副。



level15读者来信获奖名单

一等奖 iPod shuffle MP3 一台

唐亚飞　湖南　410114

二等奖 levelup主题扑克 一幅

姓名	城市	邮编	姓名	城市	邮编
蔡欢	西安	710000	于洋	吉林	130061
张立平	江苏	212300	张理力	重庆	400050
杨扬	山东	255200	姚文昌	江苏	221000
高程亮	河北	065001	陈宗轩	广西	543000
周佳明	江苏	215127	王云鹏	辽宁	110015

读者自留地

11A读者意见选登

本期杂志读者最满意的栏目前三位

《休闲BAR》《Web Show》《PS3卷首特辑》

本期杂志读者最不满意的栏目前三位

《美优馆》《Cospaly》《Web Show》

您对本期的特稿有何评价？

福建 陈双：分析的很透彻，顶，没看完一部分都会禁不住"哦……"一下。

北京 丁泽超：内容很充实，而且举的例子都是一些普及率比较高的游戏，也容易读懂。

广西 范敏：本期的特稿我很喜欢，编者对游戏要素的分析是我们平常会碰到但不太注意的，通过这篇特稿我对游戏的各种要素有了全面的了解。

广西 沈清：特稿做得非常好，很详细也很全面，我很佩服作者，对游戏中的各种要素分析得很透彻。

汕头 姚俊旭：本期的特稿不怎么合我胃口，希望看到分析游戏业界和发展动向的文章！

天津 杨帆：很专业，但看时间长了有些枯燥，希望以后这种"学术性"较强的文章能够多注意写得富有趣味一些。

阿婆：总体来说这期特稿还是很受好评的，读者们的要求和品位也越来越高了，对于这种类型的文章我们以后会多考虑刊登的。

您对本期新增的栏目《休闲BAR》的评价？

重庆 张理力：很好，早就希望有这样的栏目了。希望以后可以增加篇幅，呵呵。

江苏 周佳明：不错，网罗了各种娱乐的方式，从各个方面体现出"休闲"二字，真是对得起"休闲BAR"这个名字。

吉林 于洋：这种综合类型的栏目正是我想要的，把影视、数码器材、体育等一些与游戏无关的东西放在一起，变换一下口味，我相信大部分读者都会喜欢的。

成都 罗丰：比较喜欢，虽然有些东西只能看，但也是种享受。对了，关于健身，没器具的怎么锻炼才最有效啊？请"风哥"指点。

阿婆：《休闲BAR》一经推出立刻收到大家的喜爱，这种综合的娱乐休闲栏目很适合《游戏城寨》的定位，我们以后也会让这个栏目更加丰富精彩的。另外替风兄回答罗同学：没有器具的健身方法有很多种，但因人而异，以后会在他的健身教室中进行介绍的。

广西 范敏：阿婆说正在制作特制明信片要给读者回信，太好了！不知到时是只有获奖的读者才会得到小编们的回信，还是每位读者都可以得到？我的目标是全明信片收集哦！另外《城寨》小编们能不能有各自的卡通形象？不然在《大寨门》中光看到你们的名字感觉印象并不深刻，希望各位小编们早日"现形"。

阿婆：放心，我们不会偏心，届时每一位读者都有机会获得我们的回信，我们也会尽可能做到"来信必回"。至于小编形象嘛……其实已经在制作中了，在此可以小小地透露一下：阿婆：慈眉善目老婆婆；Hikaru：慈眉善目老爷爷；玛鲁斯：蒙面演奏者；风间仁：当然是风间仁啦；XUN：国宝熊猫；六段音速：某著名正太侦探；兰姆：酷；吉祥天：吉祥天上浮云（彩云）飘；雪风：南瓜少女；乱舞：战斗装。呵呵，爆料完毕，敬请期待！

吉林 于洋：点播歌曲只能通过网络吗？通过平信可不可以？

阿婆：来信点播也是可以的，现在说明一下点播时的格式，来信时只要注明歌曲名称（最好是原名）、歌手名字（最好是原名，含组合，乐队等）、歌曲出处（哪个游戏，哪部动画，哪部影视作品等）、点播理由、祝福的话语（想对亲友，同学的祝福，都可以在这里写下来）这几项就可以了。

八卦角

乌拉垃正式向太空5频道提出辞职



《5频道周刊》特报：之前已有多家媒体传出消息，5频道著名主持人乌拉垃已正式向央视提出辞职。太空历238年8月14日晚，乌拉垃通过自己的个人网站郑重声明已经离开5频道，以下是谈话实录：各位网友朋友，大家多年以来对我非常关心、支持，在这里我表达个人由衷地感谢，我因为个人原因，经过慎重地考虑，已经在本周向太空5频道提出了辞职并得到了批准，已经顺利的办理了辞职手续，在这里通过个人网站向大家郑重声明，也避免媒体上的各种各样的猜测，在这感谢观众们多年来的支持。

至于辞职的原因依旧众说纷纭，有人说是前一段时间的"主持门"事件为此埋下了伏笔，也有人说是受到同行的排挤。怎么评价他与5频道的分道扬镳；或许是双赢，或许是双败。不过不必担心乌拉垃的前程，可以下海、可以出书、可以说相声、可以做娱乐节目，当然可以再做优秀的节目主持人！对与她的评价：个性张扬，坚持自己的风格，舞蹈和音乐才华更是出众。希望她在以后能够走得更远。

幻梦涂鸦坊











最近在涂鸦板比较活跃的同学是lulujay，几乎每天一刷……他的作品多为比较硬派的同人，《战神》、《阿童木》、《忍者神龟》等等……虽然构图简单，但很有张力。

涂鸦板地址： http://www.levelup.cn/comic/tuya/poo/index.asp

精彩签名秀

xxyyzz

玩游戏的时间越来越少了……

见习魔王

你相信人和人之间是有引力的吗？

冥泣

Page not found
The page you requested was not found on this web server. This could be for a variety of reasons, including:
You followed a broken or out-of-date link.
You entered the URL for the page incorrectly.

林无双

为什么猛将张飞能在敌人百万大军面前独取对方上将首级？
——因为他有一把狙！

随风客

那天的梦……
我们一起欢奔的那个季节……
我衷心祷告
午后灿烂的阳光永远闪耀．
同样的梦境，一再重现……
如同破裂的唱片。
一再播放……

千年醉梦

一天两天，直到雨天，我才发现，雨伞不见；
五圈六圈，猫转毛线，看了几眼，觉得可怜；
隔壁房间，有人搬迁，远来小燕，停在天线；
有钱没钱，一样的闲，打开冰箱，你在里面。

ddex

要是能有5次人生就好了！
这样的话我5次都要住在不同的城镇
5次都要吃不同的食物吃得饱饱的
5次都要做不同的工作
然后5次都要……
喜欢上同一个人

超兽机神断空我

∵男人＝吃饭＋睡觉＋爱LOLI ①
猪＝吃饭＋睡觉 ②
把②代入①得 男人＝猪＋爱LOLI
移项得 男人－爱LOLI＝猪
∴不爱LOLI的男人就是猪！

阿斯兰的世界

自己的人生自己high
子曾经曰过："SONY乃黑心渣也，必将倒闭耶。"
子曾经曰过："微软乃阔佬也，早晚要讨饭。"
子曾经曰过："任天堂乃蹉也，就是被偶凸的。"

我爱PSP

爸爸常说，出来跑版主，迟早要还的……
衰人：夜那么长 足够我把每一盏灯都点亮 守在门旁 换上我最美丽的衣裳
夜那么长 所以人们都梦得神魂飘荡 不会再有空闲 听我的爱断情伤

rjc0110

在无限的轮回中，你能看到另一个自己。
在无限的轮回中，你能夺回你已经失去的。
在无限的轮回中，你能改变你的命运。
但，你无法摆脱这个轮回。
我喜欢一个人独处的时间，但我并不喜欢孤独。

阿婆交友栏！

ID	zhangjieleon
年龄	24
爱好	游戏、动漫、日本音乐
自我介绍	上海的，不太喜欢户外活动，性格较内向
出没区域	音乐区 影视区

ID	末日洗礼
年龄	21
爱好	游戏、美术、发呆、白日梦
自我介绍	感性的人，单细胞，（人称：是个好人），QQ：165263476
出没区域	猪笼城寨

ID	jj91ini
年龄	20
爱好	电视游戏、电脑上的游戏只玩DJMAX、动漫、流行、古典音乐
自我介绍	自己快乐，让身边的人也快乐
出没区域	猪笼城寨

ID	姬Knight
年龄	20
爱好	漫画、小说、游戏
自我介绍	我是个被机战绑架的，被FF俘虏的，被火纹蹂躏的，等待一个公主救我的人
出没区域	随机

ID	dsstc
年龄	20
爱好	篮球
自我介绍	我很笨啊
出没区域	猪笼城寨

ID	皓月寒
年龄	19
自我介绍	成都人，有多人指证我与他／她的XXX一模一样。为人孤僻，不喜言语。
自我介绍	优点：一不抽烟，二不喝酒，热爱动物。缺点：1mol
出没区域	猪笼，动漫区，原创区

本期宝贝 Julia



昵称：Julia　血型：B　身高：168cm
星座：水瓶　籍贯：武汉
职业：市场推广
毕业院校：华中科技大学
爱好：舞蹈、表演、唱歌
最喜欢的影视作品：《飞越来生缘》、《乱世佳人》
E-mail：julia_smile@163.com

欢迎大家自荐或推荐模特（请打开 http://www.levelup.cn/contactus.asp，"选择"事务申请"，在文本框的第一行写明"参与／推荐游戏宝贝"字样即可）。

特约摄影师：小翠猫

levelup音乐台曲目 VoL.18



米仓千寻 Yonekura Chihiro

原名：小泉千寻 Koizumi Chihiro
昵称：ちっひ（Chihi）
生日：1972年8月19日
星座：狮子座
出身地：神奈川县横滨市
血型：A型
身高：147cm
正式出道时间：1996年1月24日
喜好的歌手：Tori Amos，Bette Midler，Courtney Love，Karla Bonoff，Bon Jovi，U2，玉置浩二，Chara，Cocco
喜好的事物：广田纳豆，喝酒
E-Mail：bellwood@kingrecords.co.jp

永远的光辉——米仓千寻

米仓千寻大概是国内动画迷中最有人气的歌手了。十年前的一曲《暴风雨中的光辉》在日本动漫歌手界大红大紫，也让我们深深地喜欢上了她的歌喉。而今千寻也已经出道十周年了，在此之际让我们一起来回顾她的清亮声音吧。

米仓千寻从中学时代起就展现了非一般的音乐天赋，到就读于女子大学时，她更是越来越热爱唱歌，并通过自己的努力得到了唱片公司面试的机会。于是1995年凭《机动战士高达第08MS小队》的片头曲《暴风雨中的光辉》踏足乐坛。由于她声音张力十足，乐感出色，感情充沛，唱功也非常到位，顺理成章的迅速窜红。而千寻也是音乐界少有的才女，作为创作型歌手，十年来一共发售了12张专辑，自己创作或者参与创作了多达50余首歌曲，演唱过的动漫歌曲更是经典辈出。她目前已开过好几场小型Live演唱会，也拥有大量的忠实Fans。

和“FRIENDS”一起道出“10 Years after”的期望，也许在她当年唱下这些歌时也没有料到十年竟如此短暂，温柔的嗓音，温暖的旋律，真诚的倾诉……时间并不会冲淡我们的眷恋，而是随着它慢慢发酵，这股喜欢也会越来越强烈。从出道开始，到最新的单曲《永远之花》，千寻伴随着我们走过了十年的风风雨雨，让我们祝福她继续努力，佳作不断吧。



NO.03	暴风雨中的光辉	《机动战士高达08MS小队》Opening
NO.04	10 Years after	《机动战士高达08MS小队》Ending
NO.05	未来二人	《机动战士高达08MS小队》插曲
NO.07	FRIENDS	《封神演义》Ending
NO.08	永远的花	《不可思议的游戏 玄武开传 外传 镜之巫女》Opening
NO.09	蓝天和你	2006年6月21日新单曲

NO.06 Will

《封神演义》Opening

作词：米仓千寻　编曲：岩本正树　作曲：鹈岛仁文

原文	翻译
梦(ゆめ)の国(くに)を探(さが)す君(きみ)の名(な)を	找寻梦想之过你的名字
谁(だれ)もが心(こころ)に刻(きざ)むまで	谁都会把它刻在心中
悲(かな)しみ乘(の)り越(こ)えた微笑(ほほえ)みに	超越悲伤的笑容
君(きみ)を信(しん)じていいですか	相信你可以吗
终(お)わりがなくて	没有结果
见(み)つけられなくって	无法找到
迷(まよ)ったりしたけれど	虽然彷徨过
伤(きず)ついたこと	遭受的伤痛
失(うしな)ったもの	失落的东西
いつかは辉(かがや)きに变(か)えて	终究会放射光芒
后悔(こうかい)に决(けつ)して负(ま)けない翼(つばさ)が	决不后悔 有一对翅膀
きっとあるから	可以到任何地方
君(きみ)とならどこでも 行(い)ける气(き)がする	
梦(ゆめ)の国(くに)を探(さが)す君(きみ)の名(な)を	找寻梦想之国你的名字
谁(だれ)もが心(こころ)に刻(きざ)むまで	谁都会把它刻在心中
悲(かな)しみ乘(の)り越(こ)えた微笑(ほほえ)みに	超越悲伤的笑容
君(きみ)を信(しん)じていいですか	相信你可以吗
一人(ひとり)ぼっちじゃ	一个人无法坚持下去
生(い)きて行(い)けないって　あのとき教(おし)えてくれた	那时教会我，即使很近也不会注意
近(ちか)くにあっても气付(きづ)かずにいた	其实很重要的东西
本当(ほんとう)に大切(たいせつ)なこと	在等待什么 一定没问题
この宇宙(うちゅう)の果(は)てに何(なに)が待(ま)っていても	我感觉到了那双瞳映出的未来
きっと大丈夫(だいじょうぶ)	
その瞳(ひとみ)に映(うつ)る未来(みらい)感(かん)じてるから	
梦(ゆめ)の国(くに)を探(さが)す君(きみ)の名(な)を	找寻梦想之国的你的名字
谁(だれ)もが心(こころ)に刻(かざ)むまで	谁都会把它刻在心中
偶然(ぐうぜん)じゃない运命(うんめい)の中(なか)で	在非偶然的命运中
君(きみ)の奇迹(きせき)を信(しん)じてる	你相信奇迹
梦(ゆめ)の乐园(らくえん)を探(さが)しながら	找寻梦想的乐园
走(はし)る君(きみ)を见(み)つめていたい	想看见你
夸(ほこ)り高(たか)く???A(けが)れを知(し)らない	高度赞扬没有缺点
君(きみ)を信(しん)じていいですか	相信你可以吗
梦(ゆめ)の国(くに)を探(さが)す君(きみ)の名(な)を	找寻梦想之国你的名字
谁(だれ)もが心(こころ)に刻(きざ)むまで	谁都会把他刻在心中
悲(かな)しみ乘(の)り越(こ)えた微笑(ほほえ)みに	超越悲伤的笑容
君(きみ)を信(しん)じていいですか	相信你可以吗
梦(ゆめ)の乐园(らくえん)を探(さが)しながら	找寻梦想的乐园
走(はし)る君(きみ)を见(み)つめていたい	想看见你



NO.12 Like A Star

（网友方寸点播）

演唱： 肯尼·贝尔
出处： 同名专辑《Corinne Bailey Rae》

推荐理由： 肯尼·贝尔稳稳的声线收放自如，透出一种坦然和自信。恰到好处的慵懒并不做作，轻柔的声音并不娇气，这首Like A Star听起来更是有感觉。

祝福的话： AC米男，在你离开之前向我推荐了这首歌，现在我又在这里把它点回给你，希望你以后的工作顺利，生活幸福。



NO.13 不要说再见

（网友★织田信长点播）

演唱： KOKIA　**出处：**《傀儡师左近》插曲

原文

思(おも)えば
あなたに
出会(でえ)ったあの日(ひ)から
どんなに
幸(しあわ)せな
时(とき)を过(す)ごしたか
辛(ぢら)く切(せづ)ない
时(とき)も顽张(がんば)れた
さようならは
言(い)わないで
泣(な)いてしまうから
笑(わら)って见(み)せるで
君(きめ)だはずなのに
泪(なみだ)がこぼれるの
なぜか分(わ)からない

明日(あした)は今日(きょう)より
笑(わら)っていたいから
この泪干(なみだかわ)くまで
そばにいて欲(ほ)しい
青空(あのそら)に辉(かがや)く
星(ほし)は觉(おぼ)えてる
すぎゆく时(とき)の中(なか)で
思(おも)い出(た)にかわる

推荐理由： 从没有听过这么优美的旋律，一听到开始的清脆笛声，便把人带到了日本那充满玄幻的平安时代，每每听到这歌总让人想起身边或远方的朋友。

祝福的话： 献给曾经在无双区，在LU里一起嬉水的朋友们，魏王老哥、罗斯老虎，还有很多朋友，虽然你们现已离开这个充满欢笑的地方，但我要说的是："不要说再见……"

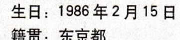
翻译

回想那天与你相遇
快乐的时光不知几许
伤心痛楚的时候也要发奋
不想说再见　因为将会忍不住涌出的泪水
已经暗暗决定要笑脸面对
不知何故泪水却己流出
明天一定可以笑脸面对
所以请陪伴我到泪水风干

可曾回忆夜空中闪烁的群星
随着时光流逝　记忆也变得模糊
不知何故泪水却己流出



声优堂 小清水 亚美



生日：1986年2月15日
籍贯：东京都
血型：AB型
兴趣：画画、读书、散步、游戏
所属事务所：剧团若草

主要角色：
《明日的娜嘉》——娜嘉·阿普尔菲尔德
《拜托了！我的旋律》——樱冢美纪
《神枪少女》——Claes
《交响诗篇尤莉卡 seven》——罂粟牡丹
《校园迷糊大王》——冢本天满
《光与水的女神》——花冈紫
《双恋》——一条堇子
《美丽祭师二人组》——夏子
《舞－乙HiME》——妮娜·元
《LOVELESS》——爱
《Rock Man－洛克人－EXE Stream》——明户
《IGPX》——由利·神野
《BLOOD＋》——谢花真央

在《明日的娜嘉》中出道，直到《舞·HiME》和《校园迷糊大王》中名声大噪的小清水亚美，年纪轻轻的她凭借在动画中的出色发挥，正在走向一线声优的行列。而在今年，她也开始向歌手方向发展，推出了自己的首张专辑《Natural》。

小清水亚美的可塑性很强，无论是《舞－乙HiME》那个冷艳的妮娜，还是《校园迷糊大王》中那个活泼可爱的天满，虽然这两个角色的性格反差巨大，但都能够演出得恰到好处。而她给我们留下印象最深刻的，可能还是天满那纯真夸张的演出吧，本期的对白就是《校园迷糊大王》广播剧CD中的一段对白。

（请结合音乐台的CD欣赏）

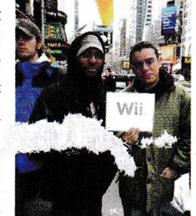
天满：冢本家、夜
天满：冢本家，夜晚
八云：姉さん、本当にやるの？
八云：姐姐，真的要做吗？
天满：うん、今度の旅行でみんなに披露するの
天满：嗯，我要在下次旅行时为大家表演
八云：でも……
八云：可是……
天满：私が何でもできる女ってところを见せないとね、うふふふふ
天满：必须让大家知道，我是无所不能的女性
天满：さ、练习练习
天满：好了，练习练习
天满：八云见ててね
天满：八云在旁边看着吧
八云：う、うん
八云：啊……嗯
天满：うふん、每度ばかばかしきお话をしちゃいます
天满：咳！再讲一个傻故事
天满：昔々あるところに
天满：很久很久以前，在一个地方
天满：一人の男の子がおりまして
天满：有一位男孩
天满：えっと
天满：呃……
天满：名前をお坊さんに付けてもらったら
天满：因为他的名字是请和尚取的
天满：とっても长くなっちゃいました
天满：所以非常地长
八云：えっと……寿限无
八云：呃……寿限无
天满：その名前はというと
天满：他的名字呢
天满：ジュゲム、ジュゲム五劫のずりずり……
天满：叫做寿限无限无五劫之擦擦……擦……擦……？
天满：なんだったけな
天满：叫什么来着？
天满：ジュゲム、ジュゲム……
天满：寿限无寿限无……
天满：あ……とにかくすっごい长い名前なので
天满：啊……总之是一个非常长的名字
天满：困ってしまって
天满：所以让人十分为难……
天满：えっと……
天满：呃……
天满：あれ
天满：咿？
八云：姉さん
八云：姐姐？
天满：あ、そうそう！
天满：啊！对了对了！
天满：大根はかまぼこでたくあんは玉子焼きなのでした
天满：以萝卜代鱼卷，以酱菜代鸡蛋卷
八云：ほかの话とごちゃになってる
八云：都变成别的故事了……
天满：お酢をかけたお豆腐は一口に限りやす
天满：浇了醋的豆腐只能吃一口
天满：さんまは目黑に限りやす
天满：吃秋刀鱼就要吃眼珠
天满：え……え
天满：呃……哎……？
天满：まあいいや
天满：不去管他了
天满：お后がよろしいようで
天满：请准备下一个节目吧！
天满：おわり
天满：结束了
天满：ちょっと忘れちゃったけど
天满：稍微忘记了一点
天满：ま、こんなもんかな
天满：还不错吧？
天满：どうだったどうだった、八云、面白かった？
天满：怎么样怎么样？八云，有趣吗？
天满：ねえ？ねえ？ねえ？
天满：嗯？嗯？嗯？
八云：え……う……うん……まあまあかな？
八云：哎？……啊……嗯……还凑合吧
天满：え～まあまあか……
天满：哎？还凑合吗……
天满：まあ、八云とは笑いのツボガ违うからな！
天满：不过我与八云的幽默感本来就不太一样嘛！
天满：よし、じゃあ次は八云の番
天满：好，下面轮到八云了
八云：え……
八云：哎……？
天满：ほら、早く早く！
天满：来，快点快点！
天满：お客は私が温めておいたから
天满：我已经帮你抓住观众的心了
天满：ほらほら
天满：快点快点
八云：姉……姉さん……ちょっと……
八云：姐……姐姐……等一下……
八云：え……
八云：呃……
八云：できない……
八云：说不出来……
天满：え！やってよ！私もやったんだからさ
天满：哎！快表演吧！我都已经表演了！
八云：そういわれても
八云：这是没办法的事啊
天满：ずるいぞ！
天满：太狡诈了！
八云：ずるいって……私は何も……
八云：这怎么算得上是狡诈……我什么也没……
天满：いや、ずるいよ
天满：不，你狡诈！
天满：八云は私の落语を见たでしょう？
天满：八云看过我的评书了吧？
天满：人のを见たからには、自分もやるってのが筋でしょうが！
天满：看过了别人的东西以后，自己也要表演，这是礼节啊
八云：そんな无茶な……
八云：太不讲理了……
天满：见られた、みられた、八云に见られた！
天满：我被看到了，被看到了，被八云看到了！
八云：う……ジュゲム、ジュゲム五劫の擦り切れクリームシチュー
八云：呃……寿限无寿限无五劫之擦裂奶油炖菜……
天满：あ！それ！
天满：啊！就是这个！
旁白：分かるやついないって……
旁白：根本听不懂啊……

大寨门 天下玩友是一家

六段音速

○PS3和Wii接踵而至，仿佛一下子就跨入了次世代，对于我这种接受能力比较差的同志还真是有点适应不了。不过真正有机会在首发阶段体验这些次世代的国内玩家恐怕还是有限。其实说到底次世代也没有脱离游戏，对普通玩家来说，玩好现在手里的每一款游戏，充实地渡过生命中的每一天，这才是我们应该追求的游戏和生活态度。

○看美国媒体的报道说，对[illegible]在北美首发的壮观场景，也有不少过路的群众表示不解。据说几名逛街的女性在看到排队的人群时，询问周围的人这里在举办什么活动，当得知是Wii的首发时，其中一名女性说到“就为了这么个东西啊！”……看来要让广大人民群众接受Wii的理念，任天堂还是任重而道远啊！



▲这位全身任天堂装备的玩家名叫约翰逊，是Wii北美首发购得主机的第一人。

Hikaru

■我本来对动作射击类游戏不是很感冒，但在同事好友的推荐下玩过《战争机器》之后，果然觉得游戏品质非常高，画面达到了新世代家用机的极致水准，背景声音和效果音都非常到位（比如弹壳飞溅的声音、不同种类敌人被杀死时的音效），按键和动作设计（如寻找掩体和翻越）都恰到好处，双人合作以及在线模式无比过瘾，名副其实的“神作”，而且第一时间提供中文版发售。另外——使用电锯的感觉也非常好，强过其它大部分有电锯的游戏（－_－）。以前不接触Shooting Games的朋友可以从这款游戏开始好好体验一下。只要最初30分钟里适应了操作，就绝对不会对这款游戏失望。（个人感觉操作还是有点PC向，左遥杆相当于键盘的WSAD，右摇杆是鼠标。期待它被移植到Windows Vista下面，哈哈~）

■截稿前读了美国科幻小说作家菲利浦·K·迪克的短篇小说《殖民地》，感觉很有趣，推荐^-^。

兰姆

★话说感冒，是一件很平常的事情，起初并不感觉有啥大碍，就想吃两片药对付过去。谁想夜里突然感到呼吸困难，顿时觉得大事不妙，于是第二天一大早跑去医院（医院就在我家背后，真好），于是吊了两天6瓶水，爽到家。要知道感冒事小，但很容易诱发其他恶性疾病，及早就医治疗为妙。



★3.00系统终于出来了，第一时间升级，个人最喜欢那个播放MP3时的被叫做“显影器”的“视觉效果”。把PSP摆在桌上听音乐也变成了一件赏心悦目的事情。

XUN

◇《宿命传说》延到了11月30号，原本以为截稿后就可以立刻玩到的……

◇天冷以后惟一的好处就是空调可以不用开了，这个月的电费骤降。

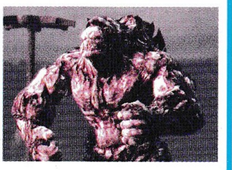
◇最近在网络上丢失了非常重要的账号，在无限郁视盗号的同时，也在此提醒各位读者，对自己的一些私人网络账户，尤其是开通了网上银行的，一定要经常更换密码，或者采取一些相应的安全保护措施，否则吃亏就大了。


▲个人最喜欢的两张熊猫表情，想跟各位读者分享！

乱舞

◆当PS3摆在面前时，我已经没有当年拿起DualShock2玩《真·三国无双2》那种激情，原因如下：PS3的首发游戏太平淡了。

◆《战争机器》果然是神作，其中最有特点的敌人我认为是“狂暴女兽人”，她那粗暴的攻击方式确实有三分吓人，不过遇见她几次，不论从外表还是行动特点都没认出这是只雌性生物(－－)。游戏的结局已经为下作埋下伏笔，看来离《战争机器2》的日子已经不远。



风间仁

■PS3终于来了，可是在短暂的激动过后却对它再也提不起兴趣来，是由于每天报道关于它的消息而已经麻木？还是由于首发中没有一款自己喜欢的游戏？又或者是自己已经不再是从前那个视游戏如命的自己。还记得几年前曾花光所有的积蓄来购买当时的三大主机，只要是游戏无论好坏都要拿来体验一下、评论一番，玩游戏到深夜甚至通宵也不觉得困倦。而现在虽然对于游戏的那份热衷还在，但是却[illegible]去从前的那股劲头。

■[illegible]陪老婆去看了S.H.E.的演唱会，虽然平时并不关注与这个组合，但是在PS3正式发售这天听演唱会也算是具有特别的纪念意义。S.H.E.表现很不错，观众也捧场，全场几乎座无虚席，可是这场演唱会却使俺很疑惑。引发全场火爆气氛的是在S.H.E.更换服装时一位女舞者的性感舞蹈，而令全场跟随着一起吟唱的竟是S.H.E.现场翻唱周杰伦的那首《安静》，或许到场观众大多数都是来感受气氛的，真正的粉丝不多。

■发现韩国电影普遍不错，搞笑片令人捧腹，动作片让人热血，煽情片把人哭得一塌糊涂，只是有事儿没事儿总打人脑袋的这个习惯不太好。



▲“路人啊，请告诉斯巴达人，我们遵守了诺言，长眠于此。”明年最期待的电影《斯巴达300勇士》

玛鲁斯

i 在PS3首发游戏中，可能也就《山脊赛车7》还值得一玩，新的氮气系统很有搞头！不过不得不说，这个系列的音乐是越做越没感觉了……

ii 有国外玩家在玩《Wii Sports》时因为手心出汗不慎将手柄甩出，砸裂了家中60英寸的背投彩电……为防止此类惨剧发生，解决方法有二：1，等防汗手柄的发售；2，买个投影仪，反正扔到墙上也只是换个手柄而已……

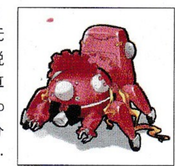
iii “因为只要有一个人跟我拥抱，就会带动从旁经过的五个路人脸上的微笑”，一个澳大利亚人的行为艺术引发了国内大肆流行的“抱抱团”，他们打着“FREE HUGS”标语，上街给路人以温暖。其实在中国传统文化中人与人的交流是比较忌讳肌肤碰触的，现代生活给人与人之间造成的冷漠隔阂固然存在，不过我觉得依照我们自己的传统美德，多给别人一些微笑效果会来的更好，这也比拥抱容易许多^^


▲吉翁号：我一直梦想拥有修长的双腿，今天终于实现了。

雪风

☆11月24日是大冢明夫先生47岁的生日，在此要祝我最喜爱的大叔声优大冢先生生日快乐。希望明年可以听到您更多优秀的作品！

☆PS3的手感真好，那光洁的外壳令人忍不住想要按无数个指纹上去。不过以目前的现状而言，PS3对我来说不是游戏机而是高档家电，就像等离子电视一样。就算我买得起PS3也买不起1080p的彩电，就算买得起1080p的彩电也买不起配套的音响，等我能买得起这些能充分展现PS3豪华型能的配件之时恐怕PS4都要上市了……每每想到这些便忍不住流下两行宽宽的老泪啊。所以拜托了Capcom和小林，《战国BASARA 3》请出在Wii上。


▲为了巴特先生，我一定会努力成为爱丽丝的！

吉祥天

◆某天去感受一下PS3，就强迫风间兄玩一下《源氏－神威乱奏》（其实是看到声优是大冢和浪川）。当浪川配的源义经出来时，第一个反应：“为啥那么像猴子的？！”，无数人一起点头……终于把游戏换成了《灭绝人类》，刚开始风间兄用枪怎么射都灭不了那僵尸，愤怒之下直接用枪托来了两下，僵尸就趴了……后来发现用枪托比用枪干掉僵尸还要快，于是他继续每看到僵尸都直接用枪托给它来两下，僵尸继续趴……

众人：“……”

“老兄，这游戏不是《铁拳》啊……”

◆喝茶的时候，在茶楼的院子里发现这堆可爱得要死的小东西~~刚找到的时候，它们睡得很熟，不过我拿出手机时它们就醒了（残念），还打算把它们那副天真无邪的样子拍下来~


▲绝对是一个娘生的，长得都一个模样！

新作发售表



汇率 2006.11.20	
100 美元	787.45 人民币
100 日元	6.6598 人民币
100 欧元	1007.36 人民币
100 港币	101.13 人民币



网站调查 年末次世代游戏大乱斗，请为您支持的大作投票！

名次	投票选项	票数
1	塞尔达传说 黄昏公主	813 票
2	战争机器	564 票
3	死或生极限沙滩排球 2	484 票
4	蓝龙	482 票
5	山脊赛车 7	440 票
6	源氏 神威奏乱	345 票
7	赤钢铁	214 票
8	Wii Sports	192 票
9	抵抗 灭绝人类	146 票

投票截至 11 月 20 日

近期导游 塞尔达传说 黄昏公主



Wii 发售了，这意味着万众瞩目的《塞尔达传说 黄昏公主》也终于与广大玩家见面。除了成熟的林克，游戏的绝大部分时间里，林克还将以"狼"的身份登场。在继承系列精彩的谜题设计基础上，游戏还增加了大规模的骑马战。在 Wii 版中，我们甚至可以直接利用 Wii 的控制器进行挥剑攻击、拉弓射击等动作，而游戏的NGC 版除了操作方式和画面有所区别外，我们还将看到一个与Wii版完全相反的世界。

召唤之夜 4

与前作相隔 3 年后的系列正统续作，《召唤之夜 4》将围绕流星之夜诞生的"龙之子"展开。与龙之子的邂逅让原本过着平静生活的主人公们陷入了接连的谜团中，这一切似乎都与隐藏在龙之子身上的秘密有关。本作的故事十分精彩，而作为系列特色的召唤兽系统在此也发生了新的变化，育成系统更加丰富，不仅可以自由命名，还可以通过喂食等方法提高它们能力。就让我们一起投入到华丽的召唤兽大战中去吧！



潜龙谍影 掌上行动

在经历了两作卡片战略式的《潜龙谍影》后，PSP 玩家终于迎来了真正属于掌机的战略谍报动作游戏《潜龙谍影》。本作的故事发生在《食蛇者》后，BIG BOSS 再度踏上了战场，这次的任务是？与以往系列最大的不同是本作的同伴系统，组队战将在游戏中起着十分重要的作用，而这些同伴既可以在战场上结识，也可以通过联机、GPS 模式获得，在这些同伴中，我们还可以见到系列中那些熟悉的面孔。



超级机器人大战 XO

虽然不是一款原创的次世代《机战》作品，但作为首款次世代《机战》、首部对应网络对战的《机战》，仅仅是这两点就值得所有的机战 FANS 们欢呼。本作较 NGC 版最明显的变化自然是画面素质大提高，无论是机师的特写画面还是机体的战斗特效都时刻告诉我们这是次世代的《机战》。新加入对应 Xbox Live 进行的网络对战也十分有趣，从来都是面对千篇一律 AI 作战的玩家终于有了互相挑战的机会。



硬件贴士 X360 丢失的硬盘空间

当为 X360 主机安装上专用的 20GB 硬盘时，可以发现实际可自由支配的硬盘空间只剩下 13GB，不过这可不是硬盘损坏的痕迹，对此，微软官方有明确的说明：其中，有 4GB 是为游戏运行预备的"缓存"区域，X360 游戏在运行时会有一部分数据先行拷贝到硬盘中读取，这样不仅可以提高读取速度，还可以提高光驱寿命；另外还划分出 2GB 用于提高整体系统功能，现在就可以利用到的如平时玩 Xbox 游戏所需要的模拟器，而今后微软还将利用这些空间为用户提供更多的机能增强软件，不妨期待一下这些软件对游戏所起的作用吧。而最后的 1GB 则被庞大的操作系统所占用。看来如果想要更好地体验 X360 的精彩，还不得不配备一块硬盘，随着影音、下载功能的完善，这些硬盘在日后必定会向更大容量的方向发展。

2006 年 11 月 24 日—2006 年 12 月 14 日

PS2

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
2006 年 11 月					
30	召唤之夜 4	サモンナイト 4	Banpresto	RPG	6800 日元
30	宿命传说	テイルズ オブ デスティニー	NBGI	RPG	6800 日元
2006 年 12 月					
7	更胜黎明的琉璃色	夜明け前より瑠璃色な～Brighter than dawning blue～	ARIA	AVG	6800 日元
7	如龙 2	龙が如く 2	SEGA	A・AVG	6800 日元
7	桃太郎电铁 16 北海道大移动之卷！	桃太郎电铁 16 北海道大移动の卷！	Hudson	TAB	6800 日元
7	机动战士高达 SEED DESTINY 连合对扎夫特II PLUS	机动战士ガンダム SEED DESTINY 连合 vs.Z.A.F.T.II PLUS	NBGI	ACT	6800 日元
7	太鼓达人 七代目	太鼓の达人 ドカッ！と大盛り七代目	NBGI	MUG	4500 日元
7	网球王子 心跳的幸存者 山麓的神秘	テニスの王子様 ドキドキサバイバル 山麓の Mystic	Konami	AVG	5980 日元
13	信长的野望 Online～破天之章～	信长の野望 Online～破天之章～	Koei	RPG	6800 日元
14	实况棒球 13 决定版	实况パワフルプロ野球 13 决定版	Konami	SPG	6980 日元
14	Beatmania II DX12 Happy Sky	ビートマニア II DX12 ハッピースカイ	Konami	MUG	6980 日元
14	大战略VII Exceed	大战略VII エクシード	System Soft	SLG	6800 日元
14	荒野兵器 5 先驱	ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード	SCEJ	RPG	6980 日元
14	新世纪福音战士 机密档案	名侦探エヴァンゲリオン	GeneX	AVG	6800 日元

PS3

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
2006 年 12 月					
7	机车风暴	MotorStorm	SCEJ	RAC	5980 日元
12	拳击之夜 3	Fight Night Round 3	EA	FTG	59.99 美元
14	装甲核心 4	アーマード・コア 4	FromSoftware	ACT	7800 日元

PSP

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
2006 年 11 月					
30	恶代官漫游记	恶代官漫游记	Global	TAB	4800 日元
30	能量宝石 便携版	パワーストーン ポータブル	Capcom	FTG	4800 日元
30	我的迷宫	己のダンジョン	Climax	SLG	4800 日元
30	智能执照 2	インテリジェント ライセンス 2	Now Production	ETC	4800 日元
30	魔界战记 便携版	魔界战记ディスガイア PORTABLE	日本一软件	SLG	4800 日元
2006 年 12 月					
5	潜龙谍影 掌上行动（美版）	Metal Gear Solid: Portable Ops	Konami	ACT	39.99 美元
5	彩虹六号 维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	ACT	39.99 美元
7	啪啦啪啦啪	パラッパラッパー	SCEJ	MUG	3800 日元
7	麻雀格斗俱乐部 全国对战版	麻雀格斗俱乐部 全国对战版	Konami	TAB	4980 日元
7	捉猴啦！比波猴赛车	サルゲッチュ ピポサルレーサー	SCEJ	RAC	4980 日元
14	合金弹头完全版	メタルスラッグコンプリート	SNK Playmore	ACT	4800 日元
14	大战略 便携版 2	大战略 ポータブル 2	元气	SLG	4800 日元
14	实况足球 胜利十一人 10 全方位连线版	ワールドサッカー ウイニングイレブン 10 ユビキタスエヴォリューション	Konami	SPG	4980 日元

Wii

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
2006 年 12 月					
2	Wii Sports	Wii スポーツ	Nintendo	SPG	4800 日元
2	第一次的 Wii	はじめての Wii	Nintendo	ETC	4800 日元
2	手舞足蹈 瓦里奥制造	おどる メイド イン ワリオ	Nintendo	ACT	5800 日元
2	塞尔达传说 黄昏公主	ゼルダの传说 トワイライトプリンセス	Nintendo	A・AVG	6800 日元
2	赤钢铁	レッドスティール	Ubisoft	ACT	6800 日元
2	巨虫魔岛	ネクロネシア	Spike	AVG	6800 日元
2	宠物蛋的闪亮大总统	たまごっちのピカピカだいとーりょー！	NBGI	ETC	5800 日元
2	超级猴球 派对大集合	スーパーモンキーボールウキウキパーティー大集合	SEGA	ACT	5800 日元
2	魔法飞球	スイングゴルフ パンヤ	Tecmo	SPG	5800 日元
2	穿越迷路	コロリンパ	Hudson	PUZ	4800 日元
2	蜡笔小新 最强家族 春日部之王	クレヨンしんちゃん最强家族カスカベキング うぃ～	Banpresto	ACT	5800 日元
2	墨丘利神之杖 Z 双超执刀	カドゥケウス Z 2つの超执刀	Nintendo	ACT	5800 日元
2	缘日之达人	缘日の达人	NBGI	ETC	4800 日元
2	能源小精灵	Elebits	Konami	ACT	5800 日元
2	SD 高达 极速铁锤	SD ガンダム スカッドハンマ	NBGI	ACT	5800 日元
2	飞翔之翼	ウイングアイランド	Hudson	ACT	5800 日元
14	死神 白刃闪烁之圆舞曲	BLEACH Wii 白刃きらめく轮舞曲	SEGA	FTG	6800 日元
14	口袋妖怪 战斗革命	ポケモンバトルレボリューション	Nintendo	FTG	5800 日元

NDS

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
2006 年 11 月					
30	索斯机械兽竞技场	ゾイドバトルコロシアム	Takaratomy	AVG	4800 日元
30	口袋剧本系列 在遥远的时空中 舞一夜	ポケットシナリオシリーズ 遥かなる时空の中で 舞一夜	Koei	AVG	4800 日元
30	坦克大战	タンクビート	Mile Stone	ACT	4800 日元
30	游戏王怪物对决 GX 灵魂召唤师	游戏王 DM GX SPIRIT SUMMONER	Konami	TAB	4980 日元
2006 年 12 月					
7	童话枪手 小红帽	おとぎ铳士 赤ずきん	Konami	RPG	4980 日元
7	麻雀格斗俱乐部 DS Wi-Fi 对应版	麻雀格斗俱乐部 DS Wi-Fi 对应版	Konami	TAB	4980 日元
7	实况棒球口袋版 9	パワプロクンポケット 9	Konami	SPG	4980 日元
14	流星的洛克人 飞龙	流星のロックマン ドラゴン	Capcom	RPG	4800 日元
14	流星的洛克人 天马	流星のロックマン ペガサス	Capcom	RPG	4800 日元
14	流星的洛克人 雄狮	流星のロックマン レオ	Capcom	RPG	4800 日元
14	不可思议的迷宫 风来之西林 DS	不思议のダンジョン 风来のシレン DS	SEGA	RPG	4800 日元
14	SNK 对 CAPCOM 卡片斗士	SNK VS. CAPCOM カードファイターズ DS	SNK Playmore	PUZ	4800 日元
14	火影忍者 忍列传	NARUTO－ナルト－ 忍列传	Takara Tomy	FTG	4800 日元
14	陆行鸟与魔法画册	チョコボと魔法の绘本	Square Enix	AVG	4800 日元

X360

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
2006 年 11 月					
30	超级机器人大战 XO	スーパーロボット大战 XO	Banpresto	S・RPG	6980 日元
2006 年 12 月					
7	泽卡贝因 NOT	ゼーガペイン NOT	NBGI	ACT	6800 日元
7	蓝龙	ブルードラゴン	Microsoft	RPG	6800 日元
7	疯狂大乱斗 2	Fuzion Frenzy 2	Hudson	ACT	6800 日元
14	实况足球 胜利十一人 X	ワールドサッカー ウイニングイレブン X	Konami	SPG	6980 日元
14	梦幻之星 宇宙	ファンタシースターユニバース	SEGA	A・RPG	6800 日元
14	御姐武戏 VorteX 忌血的继承者们	お姉チャンバラ VorteX～忌血を继ぐ者たち～	D3 Publisher	ACT	6800 日元


WWW.LEVELUP.CN
NEWS
GAME
COMIC
FORUM
BOOK
SHOP
[城寨小百科]
恶毒之眼
—— 蛇发女妖美杜莎
[动漫游]
本期推荐动画·CODE GEASS 叛逆的鲁鲁修
妙文·藤田和日郎——从妖魔到傀儡
[Web Show]
高考作文爆笑语句
寻找尼奥——任天堂之路
国家的名字如此浪漫
[休闲吧]
新潮数码·最难读的钟
城寨书房·影响力
音乐茶座·Christmas List
电影空间·墨攻
流行服饰·帽子，秋冬必备的时尚配件
美食天地·香甜可口的南瓜汤
[美优馆]
Kudo Risa
工藤里纱
2006.12A Vol.18 ¥5.80元
ISBN 7-88488-911-0
9 787884 889112 >
LEVELUP
游戏城寨
更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn
LeveL 19 (2006.12B) 12月10日见！